

мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

2003

№6

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Half-Life 2

и пришло их время...

Enter the Matrix

To be concluded

Red Faction 2

со снайперкой в танке

FIFA 2003

Оле-оле-оле-оле-е-е-е!

Cabela's 4x4 Off-Road Adventures

А мы поедем огородами!

WCG 2003

supertурнир на старте

ISSN 1609-9001



Подписной индекс — 23852

УДОВОЛЬСТВИЕ ОТ ВЫБОРА



● Системные платы

- для процессоров Socket 478 и Socket A
- чипсеты Intel и VIA
- соответствие ISO 9001

● Сетевое оборудование

- решения для малого и среднего бизнеса
- новая серия беспроводных продуктов
- соответствие ISO 9001

● Графические адаптеры

- чипсеты nVIDIA
- оптимизированы для Microsoft DirectX

● USB Flash-память

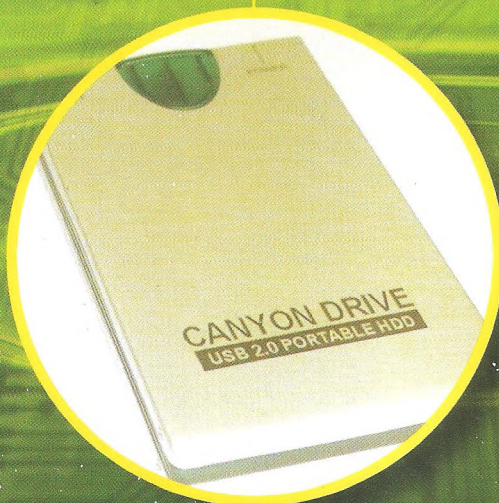
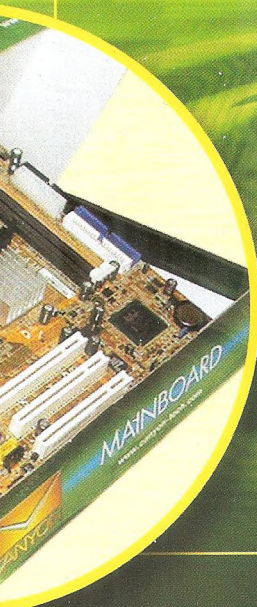
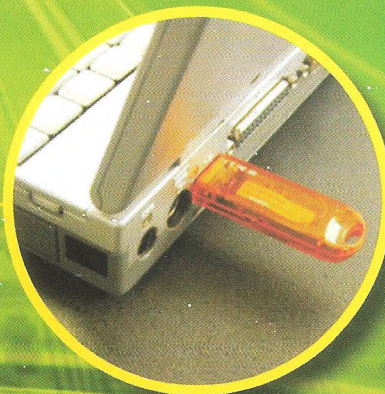
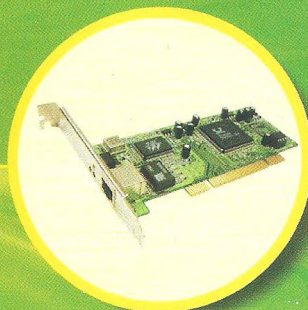
NEW!

- поддержка USB 1.1/ USB2.0
- до 1 ГБ
- 10 грамм

● Портативный USB HDD

NEW!

- поддержка USB 1.1/ USB2.0
- до 80 ГБ
- не требует дополнительных драйверов



www.canyon-tech.com

ПАРТНЕРЫ:

ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВА:

DISTRIBUTED BY
ASBIS®
www.asbis.com.ua

Devicom	(044) 531-9531	НЭП	(062) 381-0060
Foxtrot	(044) 461-9583	Нафком	(044) 241-9530
MDM	(044) 464-7777	Неолоджик	(0482) 220-322
Ворон	(0562) 34-3040	Техника для бизнеса	(0322) 97-1104
Каре	(044) 490-6687	Техника	(062) 385-82-55
Корифей	(044) 451-0242		

Днепропетровск ...	(0562) 37-2390
Донецк	(062) 335-3748
Львов	(0322) 70-8207
Одесса	(048) 728-7600
Симферополь	(0652) 52-7432
Харьков	(0572) 19-4825

INTRO

Вы знаете, что такое «Шпиль»? Можете не отвечать, ведь мы уже знаем ответ... Вопрос в том, сказали бы вы, что вы не знаете, что такое «Шпиль!», если бы вы знали, что мы знаем, что вы знаете, что это такое?

Мы чувствуем, что вы знаете ответ и на этот вопрос. «Шпиль!» это мир, созданный специально для вас — чтобы вы почувствовали, что вы кому-то нужны, чтобы вы знали, что есть и другие люди, которые думают так же, как вы, и увлечены тем же, чем и вы. И не нужно выбирать между красной и синей таблетками, чтобы попасть в наш мир, освободиться от незримых уз реальной жизни и окунуться в мир игр, где все возможно. Этот выбор уже сделали за вас.

Мы знаем: вы там. Вы следите за этими строками. Вам интересно, и вы думаете, что мы, может быть, читаем ваши мысли. На самом деле все мысли, которые сейчас проносятся в вашей голове, уже проносились в наших головах, когда мы пытались себе представить, что будет думать человек на вашем месте.

Мы живем в вашем мире, и наше имя — «Шпиль!». Неведение — это блаженство, но знание — наше оружие. В мире, где все знает об играх всё, мы можем вам сказать то, чего не знает никто. Было бы это так, если бы мы не знали того, что вы знаете о том, что знаем мы? Кто знает... Ответа нет.

Перевернув страницу, вы поймете — ложка может существовать или не существовать. Это не важно. Важно, что мы покажем вам, что знание может быть и вашим оружием.

Перестаньте пытаться играть, как лучшие, — станьте ими! Мы откроем вам глаза и покажем все возможности мира без границ.

Переверните страницу, ведь новый мир ждет вас. И на его пороге скажите только два слова: «Я внутри».



Поцелуй меня в очки

Содержание

Эхо планеты		
	E3 — вЕчЕринка в стилЕ «Шпиль!»	2
	Indus3	4
Ждем-с!		
PC		
	Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory	8
	Half-Life 2	10
Приставки		
	Silent Hill 3	6
To play or not to play		
PC		
	FIFA 2003	12
	Football Manager 4	13
	Enter the Matrix	14
	Breath of Fire 4	16
	Tien	18
	Lethal Dreams	20
	Red Faction 2	28
	Top Gun: Combat Zones	30
	Cabela's 4x4 Off-Road Adventure 3	40
Приставки		
	Galerians: Ash	34
	Clock Tower 3	36
Ацтой		
	Nina: Agent Chronicles	27
Hero of the game		
	X-Men 2: Wolverine's Revenge	32
Tips&Tricks		
	Cheats + Hits	45
Animania		
	Macross Plus	44
Clubничка		
	WCG 2003 — последний отчет	46
Shpilki		
	Vox Populi	48

P. S.: 12-бальная система оценки игр:

- 0-2 — таких игр не существует;
- 3-4 — полный отстой;
- 5-6 — стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 — на любителя (а вообще —, неглохо);
- 9-10 — классная игра с микельскими недостатками;
- 11 — шедевр. Обязательно купите;
- 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).

ЕЗ — вЕчЕринка в стилЕ «Шпиль!»

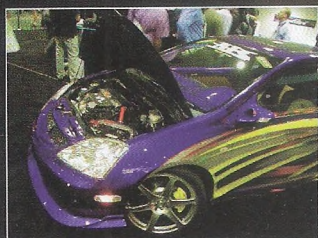
Тут многие спрашивают: а чему, собственно, была посвящена проходившая в середине мая выставка, известная как ЕЗ? Есть мнение, что она ничему не была посвящена. Однако другие говорят, что она была посвящена играм. А третьи вообще уверены, что вся выставка вертелась вокруг «Doom 3» или «Half-Life 2» — самых ожидаемых проектов, засветившихся на выставке.

Но любой, даже самый последний геймер знает, что на самом деле выставка началась именно 14 мая, чтобы отметить День рождения журнала «Шпиль!».

Конечно, все в курсе, что «Шпилю!» исполнилось два года — и за это время журнал стал еще обезбашенней, чем он задумывался изначально. У нас даже возникли (иногда) робкие мысли подправить крышу некоторым нашим авторам... В итоге же — после длительной калькуляции, в ходе которой выяснилось, что на очистку коры мозга редакторов «Шпиля!» от нестандартных извилин уйдет годовой бюджет Бурунди, — мы решили отказаться от этой идеи...

И как вы думаете, о чем мы сейчас вам расскажем? ХА! Да любой догадается — конечно же, речь пойдет о праздничной двухлетшпильской выставке ЕЗ!

Виртуально побывав на выставке, мы обнаружили, что весь мир, оказывается, создан исключительно для нас — для писателей и читателей журнала! Вы только посмотрите на этих девушек! Как они рады



тому, что нам исполнилось уже 2 года! Некоторые из них (проапгрейженных моделей девушек) оснащены даже специальными приспособлениями для того, чтобы убивать особенно ушлых критиков, не знающих, что такое настоящий игровой журнал для всех. Специально для нас в программу мероприятий были включены презентации компаний 3DO, EA, id Software, Valve, Ubi Soft и многих других, крайне неплохо подготовившихся к годовщине фирм.

Первым выступил Джон Кармак. После краткой вступительной речи (всю ее он тихонько пробубнил себе под нос — впрочем, мы-то знаем, что это были поздравления с Днем рождения!) он рассказал о «Doom 3». Итак, игра будет недолгой, но сногшибательной — компания решила сделать короткий, но качественный шутер с Сюжетом. Сохраняться можно будет не там, где хочешь, а гораздо реже. Кроме того, звуковую дорожку для «Doom 3» будет делать не Трент Резнор, а кто-то другой — Трента до-



стало, что работа над игрой идет так долго, и он свалил. И еще: люди в игре, точнее их движения, будут слиты в цифру с помощью Motion Capture.

После этого заявления Джон раскланялся, пожелал «Шпилю!» крепкого здоровья и поменьше хомяков-шатунов; потом обнял Сову, сказал ему: «Лучше хювт статей нет!» — и удалился.

Потом выступали типы от Valve (в ускоренном темпе шпарящие игру «Half-Life 2»). Но наш специальный читатель, замаскированный под корреспондента, написал уже по этому поводу большой «Ждем-с!» —

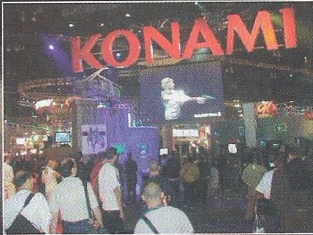


так что долго говорить на эту тему не будем.

Дядя-джедай Лукас со своей «Лукас Артс» станцевал танец маленьких лошадей и рассказал о том, что именно решил он замутить в «Full Throttle: Hell on Wheels», которая грядет уже этой зимой. Например, было сказано, что все в игре будет весьма интерактивно. При этом игрушка, скорее, перейдет в разряд action — но при этом в ней останется и кусок adventure. Громила Бен будет не просто разъезжать на мициклике и лупить всех своими кувалдообразными руцями — загадок на его пути тоже встретится предостаточно.

Пацаны из Remedy спели для журнала «Шпиль!» песенку «Адреналин бьет по мозгам» и рассказали притчу о том, как в конце 2004 года они подни-





мут из мертвых суперпроект про Макса Пейна. Игра «Max Payne 2: The Fall of Max Payne» будет о том, как простой полицейский Макс (жена и ребенок которого погибли еще в первой части) встретил девушку... Чего ждете? Мы больше ничего об игре не знаем! Говорят, это будет весьма грустная история...

Группа маркетологов из Ubi Soft хором пропела (на мотив «Happy birthday to Shpil!») о продолжении самого обезба-



шенного стелс-шутера тысячеклетию — «Splinter Cell: Pandora Tomorrow». Что за «пандора» и почему «тумарроу» — не знаем, но, как напели нам парни и девчонки, игра будет реалистичной, с серьезным сюжетом и очень завлекательной. Сеня Рыбкин уже наточил свой кинжал и едет в очередную Грузию к очередному Комбайну Николадзе. Кроме того, будут в грядущем хите и мультимедийер, и интернет-игрища.

Проект «Halo 2», который мелкомыслящие пытались спрятать от общественности, нам все же показали — игра будет суперской! Не вопрос.

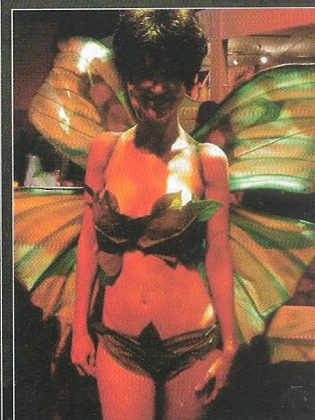
Девушки из Blizzard, сраженные нашими комплиментами и предложением вести рубрику «Ацтой», показали нам... Хм... Э-э-э... Да... Так вот, они нам показали ролики из игр «World of Warcraft» и «StarCraft», кото-



рый «Ghost». Ghost — вполне и очень даже; ну а откуда лицензия на онлайн-овую WoWC будет стоить таких бабунций — она нам не интересна. Так мы девчонкам и сказали.

Atari, пообедавшая накануне компанией Infogrames, тоже поздравила нас и передала привет всем нашим читателям. Эта компания пообещала к следующему дню нашего рождения преподнести подарок из набора игр «Terminator 3: War of the Machines», «Mission: Impossible — Operation Surma», «Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide», «Second Neverwinter Nights expansion», «Unreal Tournament 2004» — и еще кучи других, которые пока еще только выпекаются или ждут очереди на прожиг себя на компактах.

Украинская народная компания GSC, выпив с нами украинской настойки на паприке с перцем и закусив салом с цыбулей, рассказала по дружбе, что в этом году выйдет продолжение «Казаков» — игры, которая потрясла если не мир, то пару домов как минимум. Новый движок игры будет настолько мощным, что на поле битвы, точнее на одной карте,



сможет быть до 32 тысяч юнитов! Вот это настоящие «Наполеоновские войны» — так, кстати, будет называться эта игра.

Тут же, на выставке, к нам подходили представители и прочих компаний — и рассказывали, рассказывали, рассказывали... Они говорили о вторых «Симсах», о продолжении Гарри «Мне стаканчик» Поттера и Черно-белых божественных играх, о «Need for Speed Underground», «Commandos 3: Destination Berlin», «Thief 3», «Prince of



Persia: Sands of Time», «Homeworld 2» и «Counter-Strike: Condition Zero» — и все просили написать об этих играх именно нас. Мы им клятвенно пообещали, что, если игры и вправду будут достойными, то мы подумаем!

На этом мы распрощались и поехали в родной Киев — писать обо всем этом безобразии. Ну и праздновать свой День рождения!

**Команда «Шпили»
специально из США**

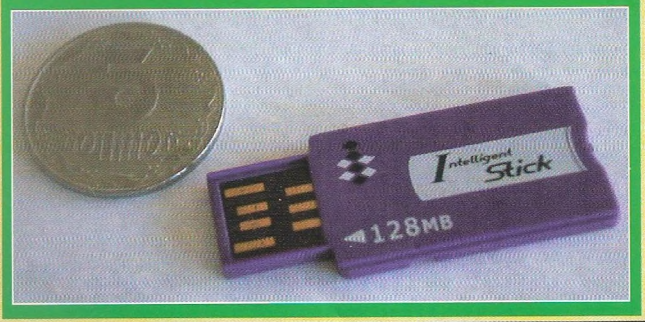
Flash — стиль жизни!

Все нормальные геймеры в курсе дела, что сейчас самый продвинутый девайс для накопления данных — это флэшка. Нам подкинули на тест два супердевайса такого рода — Canyon Memory Flash и Intelligent Stick. И если Intelligent Stick меньше, но дороже, то более крутым вариантом можно считать Canyon Memory Flash. Размер его 6,2 x 0,76 x 1,6 см, но при этом можно сказать, что он ничего не весит, — всего 10 г. Чтоб защитить от пыли и прочего хлама разъем USB, на эту штучку одевается колпачок.

«Каньоновские» флэшки бывают на 64, 128 и 256 Мб и поддерживают интерфейс USB 2.0. Кто не в курсе: USB 2.0 в несколько десятков раз быстрее, и средняя флэшка 64 Мб заливается «по краю» через второй USB за несколько секунд! Флэшки требуют Win ME или старше, но даже Intelligent Stick у нас заработала из-под Win 98 — и даже «дров» (после установки драйверов к «каньоновской» флэшке) не попросила.

В общем, пора по магазинам, тем более что флэшка на 64 Мб стоит примерно \$26 — а это меньше, чем стоит нормальная мышка!

Благодарим компанию ASBIS Ukraine — официального дистрибьютора Сапуон в Украине — за предоставленное устройство.



Подарки от Intel

Intel в конце мая пошла в народ — дарить подарки всем украинцам.

Во-первых, эта компания, известная всему миру как производитель самых шустрых процессоров и чипсетов к ним, преподнесла презент в виде нового проца Intel Pentium 4 с технологией Hyper-Threading. Вся фишка в том, что раньше эти процессоры выпускались только для серверов и для крупнейших рабочих станций и по цене — мама, не горюй! Теперича вышли три новые модели: 2,40C, 2,60C и 2,80C на 2,4, 2,6 и 2,8 ГГц — и по ценам, как для нас, от 148 бакенов за штучку в партии.

Второй подарок — день Киева. Нет, день города и без Intel прошел бы, но со стендом от Intel праздник был гораздо интересней! Весь проблем состоит в том, что эти самые строки мы колбасим, сидячи в типографии, прямо по пленкам, с которых будет идти печать. Так что фоты и репорт с ивента читайте в номере 7-8 через месяц. Ок?

Остановись, блин!

Мыльные коробочки с пленочкой — это для настоящего любителя электронных примочек полная фигня. Хорошая пленочная камера — это для профи. А для молодежи, которая хочет все сейчас и быстро, причем подешевле и покачественней, лучший выбор — это цифровое фото.

Так вот, хочу всех порадовать — в Украине появились новые камеры популярной марки Samsung. Новинки уже примерно в течение месяца

продает дистрибьютор этих камер в Украине — компания «Юг-Контракт» («Фокстрот» знаете? Вот то-то же!).

Ну а теперь — по моделям. Первая и самая простая, Samsung Digimax 101, — это простой и недорогой аппаратчик на 1,3 Mpix то есть ориентировочно можно делать кадры 1280 x 1024 точек. Сила в том, что эта и все прочие камеры Samsung используют батарейки AA — пальчиковые, обычные. Так что если они сядут, всегда можно пожертвовать парой батареек из плеера — и продолжать снимать все подряд.

Если же вы собираетесь не только делать фотки для сайта своего клана, но и выводить их на принтере в «копишопе» (между прочим, такие точки уже открываются по всей Украине: в частности, на ул. Дорогожицкой в Киеве — в магазине «Светофор» все того же «Фокстрота»), то в таком случае вам стоит взять камеру помощнее. Например, модели с матрицей 2,0 Mpix — это Digimax 201 и 240 (с оптическим зумом 3x) или 3 Mpix камеру Digimax 360.

Еще раз: Mpix — это миллионы точек изображения. И если камера снимает картинки 2048 x 1536, то матрица этой камеры: 2048 x 1536 = 3,1 млн. пикселей.

Ну а самые навороченные камеры — это Digimax 420 с 4,0 Mpix, и Digimax V3

Indus3

(3,0 Mpix) и Digimax V4 (4,0 Mpix). У них самая сильная оптика, лучший зум и куча настроек.

Бегом по магазинам!

Play British!

Когда шпилиться уже нет сил и надо передохнуть, чтобы попить фанты и сделать уроки, полезно оглядеться вокруг. Реальность, знаете ли, все-таки существует...

Так вот — те, кто в мае не поленился пешочком дотопать до Британского Совета, мог целую неделю знакомиться с британским творчеством.

Сначала был День литературы — и, чтобы вставить свои пять пенсов, неплохо было знать английский настолько хорошо, чтобы читать книжки. Потом был День кино — и, оказывается, на Голливуде свет клином не сошелся (ну это ж надо, открытие!). Джеймс Бонд был показан во всех вариантах — заодно и комедии посмотрели.

А День музыки проходил с такими ди-джеями, что я вам сочувствую (как говорится, с дивана иногда вставать надо). И целый день! А вообще-то музыка была ежедневно. Так что подумайте сами, стоит ли так не любить себя, чтобы пропустить все это.

А потом был День образования. Естественно, для всех необразованных — то есть, sorry, для тех, у кого английский — не родной. Оказывается, вы можете научиться говорить так же хорошо, как британцы, — причем практически не отвлекаясь от основного занятия (избиения монстров и спасения целых планет). Обучение с помощью компьютера и интернета было показано во всех подробностях. А про книжки, курсы и кассеты я вообще молчу — каждый приличный неангличанин просто обязан их посмотреть.

Еще один день был посвящен специально британским веб-ресурсам и один день — научным достижениям. Скажу честно, это надо было видеть. Наука, оказывается, может быть увлекательной!

www.britishcouncil.org.ua

Здравствуйте, читатели журнала «ШПИЛЬ!»

Надо сказать, ваши ответы здорово помогли нам разобратся с тем, где и как надо рекламировать лучший игровой журнал (нас то есть,) в будущем.

За помощь — спасибо, но, так как спасибо бывает много ☺, то вот список тех, кому в этот раз повезло и кто получит от нас еще и подарки:

Бирюлин Сергей Игоревич, г. Винница — CD «е-джей ХАУС»

Денис, г. Киев, Обсерваторная, 9, кв. 5 — CD «е-джей ХАУС»

Боу Дмитрий, пгт Сарата, Одесская обл. — CD

Духота Максим, г. Киев — CD

PanchosPanchos@hotmail.com — коврик «ШПИЛЬ!»

Пицул Станислав, г. Черновцы — коврик «ШПИЛЬ!»

Ниршев Александр, г. Звенигородка, Черкасская обл. — коврик «ШПИЛЬ!»

Скиблюк Богдан, г. Тернополь — электронный словарь
Топольский Артем, г. Днепропетровск — электронный словарь

Чуб О.Л., г. Белая Церковь — электронный словарь
Иногородние призеры получают посылки почтой.

(Проверяйте чаще почтовые ящики!)

Киевлян ждем в редакции до 01 июля 2003 г.

Да, пользуясь случаем, передаем привет всем, кто не забрал выигранные ранее призы из редакции:

Решавскому Петру Игоревичу из г. Киева, чьи часы редакция носит по очереди;

Пошедину О. И. — очень интересная игра, пользуемся периодически;

И всем-всем-всем. Хотим отметить, что забрать ваши призы вы можете тоже до 10 июля.

КОМПЬЮТЕРЫ
программы

Лучший компьютерный журнал Украины

с 2003 года с ДИСКОМ!

Подписной индекс **01728**

www.comizdat.com

СКУЧНО СО СТАРЫМ РС?
КУПИ НОВЫЙ!



Меньше времени на ожидание,
Больше времени на созидание!

АКЦИЯ

с 15.05 по 30.06.2003

Настольный ПК ТМ KREDO на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT

Покупая компьютер ТМ KREDO,
Вы становитесь обладателем фирменной бейсболки!

Если с монитором Samsung -
то еще и тенниски!

А с предустановленным ПО Microsoft -
еще и фирменного рюкзака!

пер. Новопечерский, 5
тел.: 252-92-22

KREDO
КОМПЬЮТЕРЫ

Розничная сеть в Киеве:

"Домотехника", пр. Победы, 45 (М. "Шулявская")
"Домотехника", ул. Р.Окипной, 3 (М. "Левобережная")
"Электроленд", пр. Победы, 87 (М. "Святошин")
"Электроленд", ул. Михайловская, 18 (М. "Майдан Незалежности")
"Электроленд", пр. 50 лет Октября, 6Г
"Электроленд", ул. Серафимовича, 13
"Электроленд", ул. Глушкова, 36

тел.: 456-49-86
тел.: 516-84-01
тел.: 423-04-55
тел.: 464-01-21
тел.: 422-55-81
тел.: 553-87-55
тел.: 252-39-47

"Электроленд", ул. Героев Днепра, 31
"Эльдорадо", ул. Крещатик, 19А, (М. "Крещатик")
Универмаг "Дарница", Ленинградская площадь
Универмаг "Детский мир" (М. "Дарница") ул. Малышко, 3
"Фокстрот", ул. Красноармейская, 45 (М. "Пл. Льва Толстого")
"Фокстрот", пр. Победы, 27А (М. "Политехнический институт")
"Фокстрот", пр. Красных Казаков, 21
"ComputerLand", ул. Дмитриевская, 2 (пл. Победы)

тел.: 412-66-27
тел.: 490-29-14
тел.: 464-76-38
тел.: 464-76-38
тел.: 227-63-82
тел.: 238-0145
тел.: 461-90-02
тел.: 490-67-92

Название: Silent Hill 3
Платформа: PlayStation 2
Жанр: survival horror
Издатель: Konami
Разработчик: Konami Computer Entertainment Tokyo
Мультиплеер: отсутствует
Сайт игры: www.konamityo.com/sh3/
Дата выхода: осень 2003 г.



Покой нам только снится

Сложно описывать продолжение знаменитой игровой серии и при этом не сравнивать новинку с предшественниками. Но в случае с «Silent Hill» любые сравнения бесполезны. Тем, кто по молодости лет или иным причинам пропустил первые две части, ничего объяснить не получится. Об этих играх бесполезно

рассказывать — в них надо играть. Почитателям же консольных ужастиков никаких комментариев и не нужно, достаточно названия — **Silent Hill 3**.

Безлунная ночь. Холодные, плотные волны тумана окутывают пространство. Расширенные зрачки беспомощно ищут хотя бы малейший лучик света, пытаясь разглядеть, что же таит в себе туманная реаль-



ли. Под странную мелодию шарманки карусель вспыхнула яркими огоньками и начала вращаться. От неожиданности девушка на мгновение обомлела, а потом, не отводя глаз, стала следить за набирающими ход переломанными лошадками. С другой стороны послышался шорох приближающихся шагов. Сунув руку в карман, Хезер судорожно пыталась нащупать там складной нож. Что это — чья-то злая шутка?

Увиденное обескуражило Хезер. Волна эмоций вмиг захлестнула коридоры путающегося сознания, натянув нервы, словно струны. Недоумение, смущение, отчаяние... Здравый смысл подсказывал, что это невозможно... Хезер бежит, а в ее мыслях мелькают плюшевые звери, небо под ногами, петля из пояса куклы, собака в обрывках бинтов. Железнодорожное полотно внезапно обрывается, и она падает в пропасть...

Весь эпизод в парке развлечений оказывается всего лишь кошмарным сном. Хезер просыпается за столом в маленьком ресторанчике. К ней подходит частный детектив, желающий обсудить некоторые обстоятельства, касающиеся рождения девушки. Пытаясь



отделаться от непрошеного гостя, Хезер забегает в туалет и выбирается оттуда через окно. Весьма довольная тем, как легко она избавилась от детектива, девушка заходит в ближайший супермаркет... Но... Люди исчезли, все вокруг покрылось трещинами и ржавчиной, а из темноты раздаются стоны, скрежет и треск.

Так что же это на самом деле: сон или реальность? Если это сон, то когда же он закончится? А если реальность...

Ну что же, весьма интригующее начало, сценарий заслуживает аплодисментов. Нечасто встречаются игры, сюжету которых создатели уделяют столько внимания. Перед нами готова развернуться драматическая, жуткая и завораживающая история, последовательное распутывание которой будет преподносить Хезер все новые и новые подробности кошмара, приютившегося у самого края небытия. Небытия, зовущегося «Silent Hill», что значит «Тихий холм».

«Ты приведешь нас в Рай с окровавленными руками», — говорит Клавдия Хезер. И в ходе игры вам предстоит пройти все круги Ада, узнать тайну происхождения Хезер и попытаться найти выход из мисти-



ность. Вдруг слабый луч фонарика выхватывает из неясного сумрака очертания заброшенных каруселей, старых искореженных заграждений, облупленные стены вагончиков с оборванными афишами.

...От дуновения холодного ночного ветра Хезер съежилась и передернула плечами. Пелена тумана чуть разошлась, и девушка увидела окровавленного плюшевого мишку, свисающего со ржавой железной перекладины. Не успела Хезер сделать и нескольких шагов, как за ее спиной раздался скрип старой карусе-



ческого города. Хотя... а есть ли этот выход вообще?

Думаю, ни у кого не вызовет удивления новость о том, что игровой процесс не претерпел особых изменений. Как и в предыдущих частях игры, персонажу, вооруженному фонариком, предстоит — конечно же, под вашим чутким руководством — совершать довольно стандартные действия: решать головоломки, собирать различные предметы, отстреливать монстров и, самое главное, пугаться.

Но есть и некоторые нововведения. Во-первых, у игрока появился выбор: убить врага или, воспользовавшись неповоротливостью монстров, пробежать мимо. А впоследствии разработчики обещают ввести возможность проведения отвлекающих маневров. Например, можно будет подбрасывать противникам кусок мяса, переключая их внимание с героини на более легкую добычу. Во-вторых, в бою теперь можно будет блокировать атаки, бить поваленного на землю врага любыми подручными и подножными предметами, тем самым мешая ему подняться.

Кроме того, в «Silent Hill 3» разработчики несколько разнообразили арсенал главной героини. Помимо такого стандартного оружия, как нож, пистолет и обреза, будут присут-



ствовать огнемёт и ручной пулемёт. Но создатели утверждают, что новые виды вооружения будут использоваться в игре крайне редко. В одном из интервью режиссер игры, Кадзухиде Накадзава, сказал: «Мы хотим вызвать крадущееся ощущение ужаса, постепенно нагнетаемого внутри вас». «Silent Hill 3» призван испытать ваши нервы на прочность, и оружие вовсе не должно обезопасить вас от ужасной действительности. Оно здесь только для того, чтобы оставить героиню в живых, — не более.

Как известно, действие игры снова будет разворачиваться в «Silent Hill» — но никаких знакомых по первым двум частям локаций вы не увидите. Помимо этого, в новом творении Konami нас ожидают окрестности, по размеру втрое превосходящие территорию, доступную для изучения в «Silent Hill 2». Особое внимание разработчики уделили проработке «темной стороны» города.

Хотя в «Silent Hill 3» используется тот же движок, что и во второй части, графика игры, тем не менее, подверглась серьезной модернизации. Основной упор был сделан на детализацию интерьеров. Созданы новые типы эффектов — такие как капли, стекающие по стеклу, многослойные тек-



туры, которые используются для создания эффекта рельефности поверхностей стен. Кажется, что на стенах что-то шевелится. Разработчики не пожалели воображения и на создание обитателей Silent Hill: подобные порождения тьмы нормальному человеку не приснятся даже в самом кошмарном сне. Они — это нечто неземное, потустороннее, иллюзорное. Они — это больше, чем просто монстры. Они — это жуткая явь Хезер.

В «Silent Hill 3» планируется девять видов монстров (за исключением боссов). И все они, как вы можете судить по скриншотам, очень сильно отличаются от прежних «экземпляров».

По заверениям создателей, «Silent Hill 3» станет самой страшной игрой сериала. Некоторые члены команды разработчиков, принимавшие непосредственное участие в создании всех трех игр, в предыдущих частях не могли должным образом воплотить все свои идеи. И теперь свободно реализуют их здесь — это касается как сценария, так и визуальной стороны. Ко всему прочему, были учтены ошибки, допущенные ранее. Этот опыт должен позволить авторам сделать игру по-настоящему пугающей.

В «Silent Hill 3» все компоненты подчинены единому стилю и слаженно работают на создание дикой, истерической атмосферы приближающейся смерти. Это и графика, и выразительная игра света и тени... Плавная анимация главной героини резко контрастирует с нарочито дергаными, неесте-

ственными движениями врагов. Это и музыка — потрясающие гитарные композиции. Авторство всех музыкальных произведений принадлежит талантливому японскому композитору Акире Ямаоки. Специально для меломанов игра будет комплектоваться диском с музыкальными композициями — все это в стандартной версии игры. Совсем недавно Konami выложила на своем сайте один из музыкальных треков с этого диска. Всем, кто желает его услышать, предлагаю следующую ссылку: www.konamityo.com/sh3/sound/files/sh3snd03.mp3.

Помимо превосходного музыкального сопровождения, в игре еще и отлично озвучены персонажи. Правда, этим сейчас мало кого удивить — но все же...

Следуя заветам предыдущих частей, «Silent Hill 3» также будет иметь несколько вариантов развития сценария, что, соответственно, приведет к различным концовкам, которых в общей сложности планируется пять (одна из них обещает быть особенно яркой и запоминающейся!).

Ну что ж, настало время подвести итоги. Итак, в начале осени перед нами предстанет невероятно красивая и умопомрачительно страшная игра с серьезными претензиями на стопроцентную хитовость. Психологический триллер на манер «Твин Пикс», где главную роль играет давящая атмосфера, а не спецэффекты.

Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru



Название: Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory

Издатель: Activision

Разработчик: Splash Damage

Жанр: FPS/командный FPS

Системные требования: Windows J, Intel Pentium III 600 МГц или эквивалент, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб видеокарта с поддержкой OpenGL

Дата выхода: сетевая версия — уже, сингл — будет ли?



Halt! Das ist RTCW:ET!

— Вы лежите на газоне и Вас не видно!
(С) Старуха Шапокляк

Полтора года назад появилась демо-версия FPS под названием «Return to Castle Wolfenstein», которая, по моему мнению, стала лучшей игрой года среди шутеров. И дело вовсе не в сингле (хотя тот и был довольно забавным), а в мультиплеерной версии игры. Между прочим, первая демо-версия была именно версией для многопользовательской игры. Обидно, но мировое сообщество не подхватило этой «болезни» — и лихорадка под названием «многопользовательский RTCW» не передавалась воздушно-капельным путем. Было бы совсем неплохо, если бы народ после прохождения сингла хотя бы минут двадцать поиграл в эту игру — и понял бы, что такое настоящая командная игра!

Надежды возлагались на ET, то есть на продолжение Вульфа — «Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory». До релиза полной версии осталось совсем немного. И, как это и положено для хороших игр, на сайте разработчиков появилась сетевая версия игры — а точнее Map Test, то есть полновесная сетевая версия с одним уровнем для многопользовательских баталлий. Поиграв в нее один день, я понял: это оно! Но по прошествии пары недель свершилось, и сетевая версия ET появилась на сайте разработчика — бесплатная для загрузки! Она полностью такая же, как и тест-версия, но в ней уже не одна,

а сразу несколько карт с разной географией.

Сингл в ET, возможно, когда-нибудь тоже будет. Но синглами RTCW нас радуют и сторонние разработчики: вспомним хотя бы вышедший осенью «Трондхейм» (или «Operation Trondheim», если быть более точным) — продолжение Вульфа, в которое россияне натолкали русских бойцов по самое немогу. Но движок русский, ясный пень, не переработали и ничего нового вставить туда не смогли. А вот Activision и, собственно, сама малоизвестная компания id Software (которая когда-то делала хорошие игры, про которые мало кто слышал — типа «Doom», «Quake» и «Heretic») — так вот, они могли и могут сделать для игры что-то, что сделает ее еще привлекательнее.

Чем хороши командные игры с распределением «ампула»? Тем, что в них всё не так просто. Это уже не шашки — а, скорее, шахматы. Если в некоторых других играх команда просто распределяет роли: «ты беги вперед, а я постою тут, покараулю с пулеметом» — то в RTCW человек, который может нести пулемет, вообще не способен делать многое из того, что нужно для победы команды.

И, чтобы не возвращаться к истории, я лучше расскажу как все будет теперь.

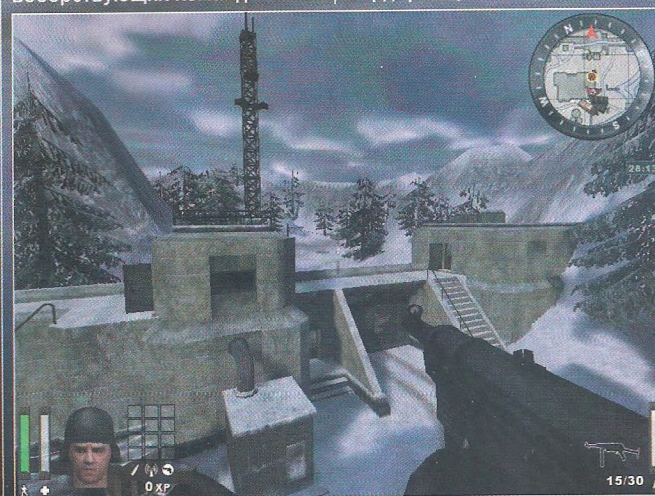
Первое, что сделали разработчики, — наконец-то впустили в игру карту с компасом! Новички, а иногда и опытные фрицы или союзники, могли заблудиться в трех кварталах деревни или в коридорах радиолокационной станции. Игравшие в мультиплеер «Вульфа» меня поймут. Довольно большие карты с немалым количеством не самых понятных входов и выходов — вот что такое геометрия обычного уровня в этой игре. В ET же заблудиться сложно — помимо входов и выходов, на карте указаны, во-первых, все командные места (это требует пояснения) и, во-вторых, установленные мины (собственные и вражеские).



Командные места — так я обозвал все, что имеет отношение к одной из двух противоборствующих команд. На

примере карты Fuel Dump, которая вставлена в тест-версию, можно сказать, что это, к примеру, «кормушка» — тот самый домик в деревне, который хорошо иметь. В домике на пригорке Allies'ам можно подзарядиться патронами и раскушаться аптечками. Кабаре и кинотеатра там нет, но предметы первой необходимости доступны и без посредничества лейтенанта или медика.

Кстати, лейтенант теперь тоже отсутствует как класс. Его функции были слегка изменены — и называется он теперь Field OpS, то есть полевой спец по операциям или спец по полевым операциям. Но название — не главное, главное — его функции. Помните дымушки, которые пулял лейтенант в первой версии? Бросив шашку, лейтенант мог вызвать огонь бомбардировщиков (но в случае, если бы он подошел к шашке и присел над ней, бомбардировщики могли бы и не





увидеть сигнала). Теперь у Field OpS есть такая фишка, как вызов огня артиллерии. Наведя бинокль, он может дать отмашку — и пушки, забивши в пушку заряд, угостят врага шампиньонами в тесте.

Еще один персонаж, которого в прошлой версии не было вообще, это Covert OpS (ака «шпиён»). У него в наличии такие уникальные штуки, как воючие и дымовые гранаты, выедающие глаза всем супротивникам. Под прикрытием таких воючек может пробежать не одна стая любителей природы и пикников в тылу врага. Еще одно уникальное умение этого персонажа — мародерство. Вообще-то это называется «маскировка», но для осуществления этой маскировки нужно снять одежду с трупа противника, что кроме как мародерством и не назовешь. Отличить такого оборотня от врага можно, наведя на него прицел, — над прицелом появится надпись «Ушла на базу, буду после обеда!». Вражина узнает «кавера» по тому, что в растре

прицела не будет ни имени, ни фамилии бойца. Да, маскировка сразу пропадает, если «кавер» начнет вдруг палить из автомата или прочего громкого оружия — ножиком можно хоть весь отряд противника вырезать, они ничего не поймут, а вот автоматом — ни-ни!

Противопехотные мины, которые теперь обе стороны могут разбрасывать направо и налево, своим видом по карте и по флажкам над ними. А вот противник может увидеть «подарочки» только с помощью «кавера» — Covert OpS внимательно посмотрит на мину в монокль и скажет: «Каверт опс! Да это ж бонба!». После чего вся команда тоже увидит, что это не кочка и не придорожная жаба, пригравшаяся под лучами норвежского солнышка, а совсем даже смертельноубийственная машинка притаилась в траве.

Мины, кстати, закладывает инженер. Раньше он только динамит на 30 сек мог положить, да и то только в указанных местах — в других-то никакого



проку от нее нет. Теперь же инженер в «других» местах и мину не заложит — она, помахав ручкой, нежно уйдет под землю, а инженер может еще долго тупить с открытым ртом, ожидая второго пришествия...

Зато в любом месте можно заложить попандос в виде противопехотной мины, которая хоть стену и не раздолбает, но наступать на нее все же строго не рекомендуется. Ну а для любителей дешевых эффектов есть даже мина с ДУ, которую можно картинно взрывать в тот момент, когда рота солдат противника будет идти на обед в столовую.

Кроме того, инженеры могут теперь еще и мосты строить, и танки чинить.

Да, а про танк-то я ничего и не сказал! В тестовой версии задача союзников — провести танк к противнику на базу и шлепнуть по дороге пару стен, заборов и прочих укреплений, которые по-другому никак не прохнут. Чтобы танк ехал, нужно, чтобы рядом с ним с флажками в руках бежали дети и пели песни о танках. А поскольку таких песен — раз-два и усе, — да и детям на войне не место, то подойдет любой из союзников, который будет находиться поблизости от танка. Можно залезть в башню и популять из пулемета, предусмотрительно присобаченного сверху.

Все типы юнитов могут не только стоять, бегать, ходить и приседать, но и ложиться. Причем в лежачем положении точность стрельбы из переносного оружия критически возрастает. Так что, если видишь, что на пригорке лежит вражи-

на со специально принесенным и закрепленным пулеметом (есть теперь и такие!), то к гадалке не ходи — будь уверен, что, если он не полное ламо, то попадет, гадина!

А чтобы уж совсем приблизить к реальности это сетевое игрище, разработчики вколбасили в ET такую сугубо RPG-шную фишку, как повышение опыта. Если обычный солдат будет достаточно долго бегать под носом у врага и закидывать его тухлой капустой и дохлой рыбой, то за такие заслуги он получит бинокль. А если он повысит свой уровень еще на три единицы (уровень отображается числом от 1 до 4), то получит еще один бинокль, а также памятный значок «Он бросался капустой!» и барабан©. Ладно — на самом деле, если уровень поднимется до 4-х, то боец сможет и без участия «кавера» узнавать замаскированные мины.

В игре появилась и система наград — кресты железные, сердца пурпурные и прочие ненашенские медали и ордена.

Напоследок — после того как вы уже решили скачать игру и поиграть-таки в нее — я вас чуток обломаю. Для игры в инете крайне рекомендуется связь с помощью модема не менее 56 Кбит/сек — причем на полной скорости. Иначе будет туговато... Вознесем же общую молитву «Укртелекому», чтоб он положил по всей Украине оптоволокно, а всем жителям нашей страны подвел качественную медь — и пойдем по клубам поднимать волну!

Maximus Paganstein



Название: Half-Life 2**Разработчик:** Valve Software**Издатель:** VU Games (Sierra division)**Жанр:** fps shooter/action**Системные требования (min):** 700 МГц CPU, 128 Мб RAM,

DirectX6 compatible video card (16 Мб)

Системные требования (max, чтобы получить 70 fps): 1.7 ГГц CPU,

256 Мб RAM, GeForce4Ti

Дата выхода: 30 сентября 2003 года

Возвращение Гордона Фримена

Вот еще одна статья на конкурс! Ваши мнения шлите на e-mail или по почте — помните, от вас зависит судьба автора!©

Сначала я услышал о том, что выход **Half-Life 2** планируется где-то на конец прошлого года. Это было подкреплено не только слухами,

блуждающими по valve's mailing-list (рассылка для разработчиков модов), но и реальными фактами — например, на сайте движка Havok «Valve» занимала в списке клиентов (тех, кто лицензировал этот движок) почетное первое место. И именно тогда я начал спокойно спать, не опасаясь ночных кошмаров, в которых видел заветный бокс «HL2» на витрине магазинов 2050 года©.

Как оказалось позже, мои кошмары не лишены были оснований — игра все еще не вышла©.

Но, тем не менее, — «Half-Life 2». Вы — Гордон Фримен, знаменитый физик-теоретик, перебивший добрую половину расы пришельцев из пограничного мира Зен (Xen). Надеюсь, вы помните финал «Half-Life», когда мы приняли предложение пахать на одетого в синий костюм дядьку с лицом серого цвета — на G-Man'a (который лично мне сильно напоминал задымленного Курильщика из «Икс-файлов»). Так вот, в «Half-Life 2» мы работаем именно на него.

Игра происходит в недалеком будущем (может, год-два спустя после событий первой



игры — причем, где был Гордон все это время и что он там делал, мы не знаем и сможем это выяснить только в процессе игры). И, что самое страшное, — никакой Black Mes'ы не будет (что мне заменит любимую поездку на поезде?©).

Вместо Мессы мы отправляемся в место с ну очень оригинальным названием City-17 — в некий восточно-европейский городок (эдакая гремучая смесь Праги и Будапешта). Известно, что в этот городок начинают прибывать пришельцы с Зена. Цель их неизвестна, но, как мы знаем, все инопланетные расы страдают одной общей манией — погубить, перебить, законсервировать человечество или использовать его в качестве удобрений (список можно продолжать вплоть до даты релиза игры©).

Что касается графики в «Half-Life 2», то она просто-таки супер («Doom 3» отдыхает, протянув лапки вверх, а Кармак кусает локти©) — недаром игра создается на собственном движке Valve под названием Source Engine (типа «Исходный



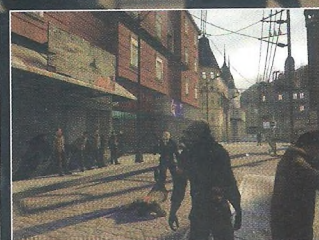
движок»). Его возможности, кстати, были продемонстрированы журналистам перед показом «Half-Life 2» на конференции в Сизтле. Это целиком и полностью разработка Valve — от сторонних фирм (если не считать физики Havok) ничего не было взято (в первой «Half-Life» использовался движок «Quake»).

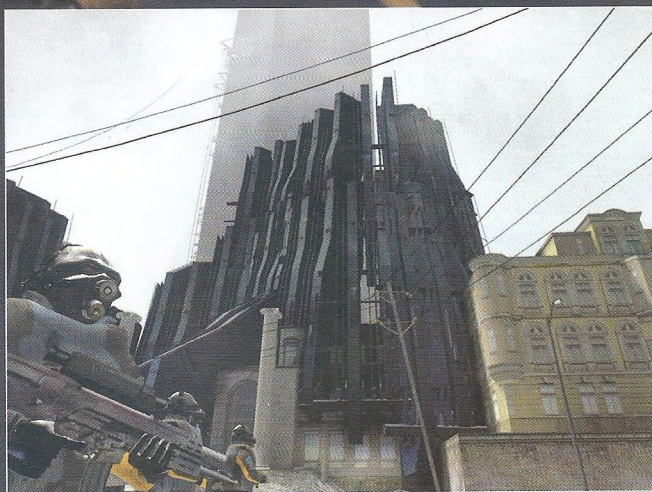
Среди «самых-самых» новаторов движка я бы выделил следующие: динамическое освещение в реальном времени с такими же тенями, супермощная система частиц, поразительная технология отображения воды, а также открытые, закрытые и урбанизированные пространства и физика, которой еще не видели ни в одной игре. На пресс-конференции разработчики продемонстрировали журналистам взаимодействие объектов с окружающим миром на примере бочки, которой начали лупить по стенке, и гаечного ключа, брошенного в колодец. Думаю, результат не был для присутствующих таким уж непредсказуемым сюрпризом:

все объекты предельно реалистично отскакивали от стенок и прочих объектов — по всем законам реального мира.

В «Half-Life 2» все предметы ведут себя, как им и положено: например, если с силой протащить бочку вдоль бетонной стенки — полетят искры и поднимется шлейф пыли (последнее зависит от того, где именно мы находимся). А это значит, что таких вещей, как ракетонепроницаемое стекло или ограда из сетки, которую ничто (даже трактор «Беларусь») не берет, — не будет.

Не может не радовать и тот факт, что, выстрелив в монстра или стенку, вы сможете увидеть реальную дырку от пули — а не какое-то смазанное пятно. Кстати, теперь можно будет, вооружившись всякими





медицинскими приспособлениями (ломом, например), изучать внутренности инопланетных братьев (и сестер) по разуму. То есть можно проделывать, например, дыру в монстре — и поколупаться там от души. Впрочем, последняя фишка еще не подтверждена реальными данными.

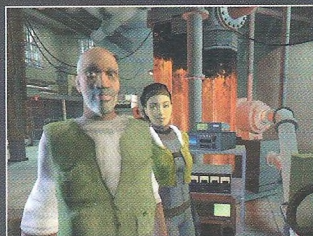
Хотелось бы остановиться и на NPC. Дело в том, что, помимо скелета (для анимации), у модели, оказывается, еще есть и мускулатура. Скажем, когда персонаж бежит, очень хорошо видна работа ножных мышц, при разговоре мышцы челюстей тоже хорошо заметны — но самое интересное, что лицо, чтобы предельно точно донести до нас эмоции героев, разбито на множество участков (около 25-ти). Кстати, «Valve» сообщили, что для этого им пришлось пригласить доктора, который занимался исследованиями мимики лица.

Но и это еще не все! Просто поражают глаза персонажей — они не только могут быть водянистыми или сухими, в них от-

ражаются источники света! «Самое-самое» в глазах — это то, что они будут вполне осмысленно искать предмет, лежащий на столе, или, например, пристально на вас смотреть.

Что еще хорошего в новом движке, так это его требования: игра будет работать как на старых «динозаврах», так и на uber-пупер-супер-современных PC. Естественно, если вы будете играть на Riva TNT или первом GeForce, то реалистичной игры вод вам не увидеть — как и пылинки, серебрищихся в лучах заходящего солнца, да и персонажей с bump-mapped (рельефной) текстурой.

А теперь непостепенно перейдем к геймплею. Начнем с основного — никаких видеовставок, брифингов и сцен с видом от третьего лица. И, самое главное, — голоса Гордона Фримена не будет. Оно и правильно — ведь разработчики дают нам возможность почувствовать себя в шкуре (или в скафандре?) знаменитого ученого.



Игра будет состоять из 12-ти частей, каждая из которых проходится, в среднем, за 4 часа, — а это значит, что «Half-Life 2» должна быть длительней, чем ее предшественница.

Как и в «Half-Life», во второй части игры игроку будут помогать различные NPC. Одним из ключевых персонажей будет девушка по имени Алекс Венс — дочь профессора Эли Венса из Черной Мессы. Мать Алекса погибла в ходе событий, происходивших в первой части. Ожидайте также возвращения бывшего офицера службы безопасности Черной Мессы, Бэрри Калхуна, которому посчастливилось удрать оттуда в конце «Half-Life». Кроме того, в игре вы увидите Blue-Shift и доктора Кляйнера. Тем, кто не знает, кто такой доктор Кляйнер (а это те люди, которые не видели лицензионной версии игры), подкажу: это бывший научный руководитель Гордона в Массачусетском техническом институте — а затем один из главных ученых Мессы, который, собственно, и завербовал Фримена на работу.

Кстати, озвучивать всех персонажей будут те же актеры, что и в первой части игры, а это не может не радовать.

Оружие обещают колоритное, как и в первом «Half-Life», — реально существующее, экспериментальное и инопланетное. Среди нашего арсенала мы увидим старого знакомого — лом.

Наиболее заметные нововведения, связанные с оружием, заключаются в том, что:

- оно будет пачкаться, ломаться или будет слишком тяжелым;
- игрок получит возможность поднимать различные предметы (почти все — уверяют разработчики) и использовать их. Например, вы можете снять с вентиляционной трубы решетку и пользоваться ею как щитом. Впрочем, известно, что и монстры



в этом плане не отстают — зомби преспокойно смогут хватать стоящие рядом бочки и запускать ими в несчастливого ученого.

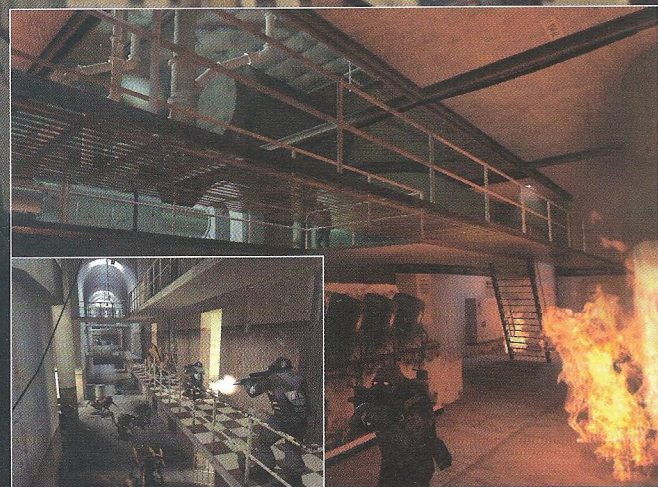
Монстры поражают и наружностью, и интеллектом — нам повстречаются как старые (например, крабы, зомби, быкокальмары) так и новые «друзья». Среди новых монстров нужно отметить Ant Lion'a (муравья-льва) и Strider'a. Кроме того, City 17 будет наводнен «комбинированными солдатами» (Combined soldiers). Кто они такие — люди или роботы — мы не знаем.

Последнее, о чем следовало бы упомянуть, — это искусственный интеллект, который, как и всё в «Half-Life 2», не может не поражать. Чтобы понять, чего он стоит, достаточно описать одну лишь сцену, показанную на пресс-конференции: наш герой, преследуемый солдатами, заперся в какой-то комнатухе. Солдаты подошли к двери, открыли в ней окошко, заглянули внутрь — и начали выбивать дверь. «Все описанное не является заскриптованной сценой!» — утверждают сотрудники «Valve». Что тут скажешь?

Известно также, что поведение всех персонажей будет в значительной степени зависеть от помещения, в котором они находятся. Например, в тюрьме солдаты будут использовать поддерживающую тактику и определенную технику маневров — а вот вне помещения они будут демонстрировать в стычке с пришельцами совершенно другое поведение.

На такой оптимистической ноте завершаю свой скромный обзор — и хочу верить в то, что нас ждет еще одна игра «всех времен и народов». А если вы не верите чему-то из сказанного, то вперед — качать официальный трейлер, выпущенный на E3.

Вячеслав Джюра,
hoaxer@i.com.ua



Название: FIFA 2003
Разработчик: EA Sports
Издатель: EA Sports
Жанр: sports



ОЦЕНКА: 10
Графика: 9
Геймплей: 11
Управление: 8
Звук: 8



AI — мечта Буряка

Вот еще одна статья, пришедшая нам на конкурс! С вас — оценки.

Пишите: мыло shpil@comizdat.com, ну и по почте — адрес в выходных данных журнала.

Две недели подряд бегал я по магазинам и спрашивал, есть ли компакт FIFA 2003. И вот захожу как-то в очередной раз в один из магазинов и не успеваю еще рта открыть, как продавец уже тычет пальцем в бокс-версию «ФиФы». Вылетаю из магазина — лечу домой! Меня не остановить! (Хотя... если б увидел на земле полтинник... ©) Врываюсь домой — хватаю молоток и бросаюсь... Что за люди читают «Шпиля»?! Кто, кроме наших читателей, мог бы подумать, что я стану бить продавца молотком до тех пор, пока он не отдаст мне компакт? Я всего-то разбил копилку! © Полгода я собирал деньги, чтоб в один прекрасный день отправиться на матч «Украина — Армения»... «И так проиграют», — подумал я и все-таки разбил копилку. ...И вот я уже за компом — запускаю дрожащими руками «ФиФу».

Интро мне понравилось, но стоило только открыть меню, как сходу появилось желание тут же закрыть глаза. Наверное, лучше все-таки было бы увидеть матч «Украина — Армения», закончившийся со счетом 0:5, чем то, что было у меня перед глазами... (Позже я, правда, убедился, что не-

удобнее игровое меню — это, наверное, единственный минус игры... Но не будем забегать вперед.)

С горем пополам поставил уровень сложности проф (кстати, в игре уровней сложности уже четыре: любитель, полупроф, проф и мировой класс) — и загрузил дружеский матч. После минутного ожидания моим глазам открылась неземная красота — графика стала еще реальнее! Даже болельщики теперь чем-то похожи на болельщиков ©.

Перед началом игры на фоне поля появился счет и эмблемы команд.

И вот наконец я слышу звук — тот, который приносит радость и горе (если вы болеете за Украину, то в большинстве случаев этот звук приносит вам именно горе). Я слышу свисток!

Я достаточно долго играл в «FIFA 2002» — и привык поэтому одним игроком проходить все поле. Так что сразу после свистка рванул вперед (кнопка финта отсутствует). Но не успел покинуть центр поля, как кожаный мяч подчинился уже бутсам противника. «Подумаешь, потерял мяч! Ща забегу!» — не расстроился я. Выхожу на соперника, делаю подкат... но мяч уже у его партнера по команде. Иду корпусом на противника — а он уходит

в сторону. После серии неудачных «отборов» я чувствовал себя, как футболист команды «Карпаты 10» после игры против мадридского «Реала».

В общем, не буду врать, что смог отобрать мяч у противника — это не так. Я пропустил ГОЛ... Да, после такого только и оставалось что похвалить AI противника.

И противник действительно стал просто RULEZZZ! Есть четкий переход от атаки (когда команда проигрывает) к обороне (когда выигрывает). Как я уже писал, в новой версии игры убрали кнопки «финт» и «комбинация стенка» — и теперь все зависит не от отдельного игрока, а от командной игры.

(Я вообще-то описал весь свой матч — но редактор сказал, что за каждое лишнее слово будет высчитывать деньги из моего гонорара. Пришлось урезать, чтобы поместить все на одну страницу ©)

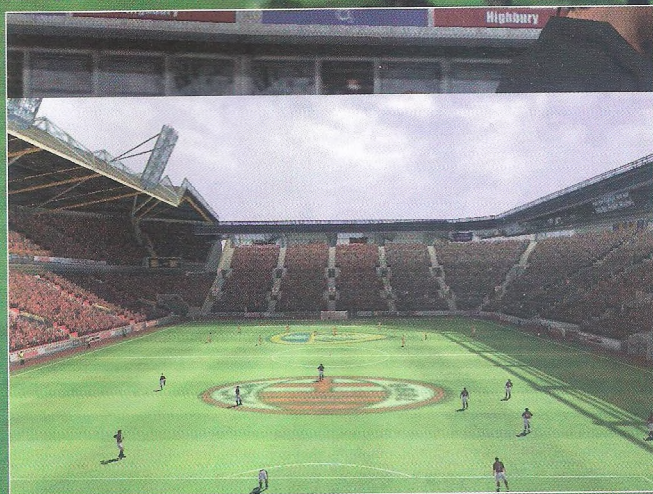
Вернемся к игре. 92-я минута. «Юва» — «Реал», счет 2:3.

Я проигрываю на своем поле и должен пробить штрафной. Я растерян — нет стрелочки, к которой я так привык, есть только прицел, регулятор точности и стрелка, которая показывает, сколько метров до ворот (23 м). Стадион скандирует «O-O-O! Зе Юва!»... Ставлю прицел в «девятку» и жду. И в этот момент мне приходят в голову слова из песни Эминема «Loose Yourself»: «...So here I go its my shot. Feet fail me not cuz maybe the only opportunity that I got». Вспомнил эти слова — и нажал кнопку «D»...

...Я промазал, арбитр дал свисток про конец матча, и проиграл. А вы что — думали, что в сказку попали? Это только ИГРА! ©

Ну а теперь — о плюсах и минусах. Плюсы — это BEST AI, прицельный розыгрыш «стандартов», ну и классная музыка. Минус же в игре один — неудобное игровое меню.

Фанат «Карпат 10» — Blind Sniper



Название: Championship manager 4
Разработчик: Sports Interactive
Издатель: Eidos Interactive
Жанр: Sports manager



ОЦЕНКА: 10
Графика: 5
Геймплей: 11
Управление: 11
Звук: 7

Атакуй — не атакуй...

Последние минуты решающего матча. Мяч у Харри Кьюэла, тот делает с десяток обманных движений, пробрасывает мяч между ног Фила Невилла, навес на Марка Видуку — и тот вколачивает мяч над лысиной Бартеза под перекладину. 1:0! Финальный свисток — и чемпионом английской Премьер-лиги 2002–2003 становится «Лидс Юнайтед»!

Ну что еще? А... Вранье все это? Чемпион в этом году, ясный красный перец, — «Манчестер», а «Лидс» ему в этом как мог помог, и это знает каждый «гаскойн»? Оно, в общем-то, так... Но кто сказал, что количество «Премьер-лиг», «Серий А», «Примеро», «Бундеслиг» и прочего разнообразия, позволено ограничивать единственным экземпляром?

Футбол, как известно, — игра миллионов. Так почему же тебе — как выдающемуся из этого слегка серого миллион индивидууму — не создать свою Лигу чемпионов или Кальчо? Да брось ты твердить, что не стал даже игроком дворовой команды, потому что в детсаде злоупотреблял гамбургерами и пил много лимонада! Что же, из-за таких мелочей мечты о футболе — на свалку? Никогда!

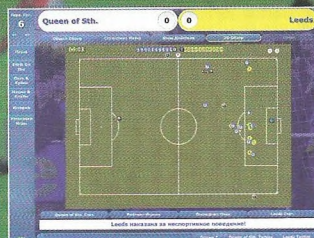
Приобретаем Championship Manager 4, настраиваемся мыслью на сезон, выбираем турнир, команду, подкупаем... стоп, не судей! — новых игроков в свою команду © и, не забыв достать из заначки пакет семечек, удобно устраиваемся на тренерском мостике. Э-э-э,

куда же ты? Да за компьютером место твое!

Итак, поехали! «Championship Manager 4» — игра тренерской и менеджерской мысли, а не реактивных навыков (в отличие от FIFA и пр.). Здесь нет 3D-графики, не нужно никуда бежать, ничего и никого бить, не надо прыгать и пр. — нужно ду-у-мать. И в результате у тебя, друг мой, есть шанс через сезон-другой вырасти не до игрока на клавишных, а до тренера и президента футбольной команды в одном лице! Ну это как Миха и Суркис или как Питерман и Питерман (кто не в курсе — последние за испанским «Расингом», вот уж человек наигрался в свое время! ©).

Убедил? Тогда вперед — к выбору турнира! Как раз здесь-то и приходится впервые почесать репу.

От Аргентины до Китая, от национального чемпионата Израйля до второго дивизиона России, 88 дивизионов и 39 стран (точнее, федераций) — especially for you! Намек понят? Выбирайте Англию — не прогадаете. И ни в коем случае не выбирайте Индию — иначе придется вам играть за полицию Пенджаба против клерков из национального банка страны ©. Жаль, конечно, что с Чемпионатом Украины у разработчиков как-то не сложилось —



а то бы мы показали кое-кому, как играть надо!

Выбрали? Тогда чешем репу вторично — время определяться с командой. Здесь можно положиться на собственную интуицию. Я выбрал «Лидс» — а вам может нравиться «Анкарагаджю». Дело хозяйское. Денег виртуальному менеджеру за работу не платят, но если хочется попробовать силы не только в национальном междуособойнице — ставь на лидера!

Теперь дело техники, то есть тактики. Лепим из перспективного набора «Дрим-тим», подбираем ему (в зависимости от того, кто будет соперником) тактический рисунок — и вперед, в игру. Вот и настало время поплевать семечек, попить кофе, в общем, поруко-

водить. Что? На поле творится форменное безобразие? Жми на «брейк» (на «тормоз», а не на кнопку «Pause/Brake» ©), бери минутный перерыв на замены и тактические перестановки (вспомни, как правильно выписывают пилюли в НБА) — и продолжай рулить дальше!

Хочешь быть хорошим менеджером — обращай внимание на прибыльность клуба. За хорошие деньги покупают хороших футболистов. Не прозевай выгодный трансфер.

Так помаленьку-потихоньку, гол за голом, тур за туром дошкандыбаешь и до конца чемпионата. Настает время купаться в пиве или шампанском — ну или раны зализывать, кому как подфартит.

Да, и не расстраивайся, если не получится выиграть золото с первого раза. История говорит о том, что генералами не рождаются. Дерзайте!

Тренер женской сборной
Свазиленда — Шрик,
aka_shrik@yahoo.com

Модем для Украины!

GVC K2D Vector

Основные отличия локализованной прошивки для Украины:

- Практически 100% распознавание сигнала «занято» (BUSY)
- Возможность регулировки чувствительности сигнала «ответ станции» (DialTone), регистром S51
- Возможность регулировки чувствительности сигнала «занято» (BUSY), регистром S52
- Возможность прямой регулировки уровня выходного сигнала командой «On (да) n - от 0 дБ до -15 дБ без «поправочной»
- Поддержка кодов 35 стран, в том числе и Украины по команде «NC38 или «GC» B2 по стандарту ITU-T V.35

**Голосовой факс-модем
GVC K2D VECTOR**

www.gvc.com.ua

Поддерживаемые протоколы:

- ITU-T V.90: 56000 bps max
- ITU-T V.34: 2400-33600 bps
- V.22, V.22bis, V.32, V.32bis
- V.21 и V.23
- MNP (ALT) и V.42 (LAP-M) коррекция ошибок
- MNP5, V.42bis и V.44 сжатие данных

Оснащен новой версией микропрограммы V3.01

В упаковке для пользователей Украины

Харьков (0572) 43-1680 Полтава (0532) 56-3668 Днепропетровск (056) 370-1300
Киев (044) 228-7321 Одесса (048) 728-6644 Львов (0322) 97-0945
Молдова (+373 2) 23-4044 Донецк (062) 382-6690 Симферополь (0652) 57-6127

Windows 95/98/ME
Windows NT/2000/XP
Linux, Unix

Vector

Название: Enter the Matrix**Разработчик:** Shiny Entertainment**Издатель:** на момент выпуска — Atari

(купившая издателя — Infogrames — накануне выпуска игры)

Жанр: action**Системные требования:** Intel P III или AMD Duron 800 МГц;

128 Мб ОЗУ, 4,3 Гб на винте, GeForce 256 или ATI Radeon 8500.

DirectX 9.0 и кодеки DivX 5

ОЦЕНКА:**Графика:****Геймплей:****Управление:****Звук:**

7

7

6

9

11

«Матрица» — как вошло, так и вышло

Вот и дождалась: вышла вторая «Матрица», и в день ее премьеры (а потом и еще неделю) кинотеатры впали во временный склероз — все они напрочь забыли, что в мире существуют и другие фильмы. Одним махом были выброшены из проката продолжения таких культовых фильмов, как «Люди Х» и «Пункт назначения», которые умелые промоутеры успели пропихнуть на рынок за неделю-две до премьеры человеко-батареичной серии и снять сливки.

И одновременно с киношным ажиотажем все ринулись искать *Enter the Matrix* — игру, которая должна была прояснить некоторые места в сериале и открыть еще пару секретов мира Матрицы.

Одной из причин покупки игры может стать поиск ответа, которого не было во второй серии кино, — что такое мир, куда вытащили Нио (настаиваю на том, что он «Нियो», а не «Нео» — имена собственные

не переводятся) и где существует Зион (а не «Сион»)? Это еще один уровень Матрицы?

Ответа на этот вопрос в игре вы, правда, не найдете — зато узнаете еще одну историю, по длительности своей сравнимую с оригинальными «кинами». К сожалению, действительно по длительности — но не по качеству и не по увлекательности.

Что же можно засунуть на какие-то жалкие четыре компакт-диска? Во-первых, целый гигабайт разных уровней игры, которые нужно будет пройти; во-вторых — еще один гигабайт звуков и музыки; в-третьих, еще полгигабайта видео в DivX. Да и что можно говорить о видео, если одни только шрифты занимают почти 9 метров?

Напрашивается вопрос — а стоит ли оно того? Мне вот, к примеру, пришлось снести много полезного, чтобы игра стала на диск. Зря или не зря? Давайте так — я начну рассказывать, а выводы вы делаете сами.

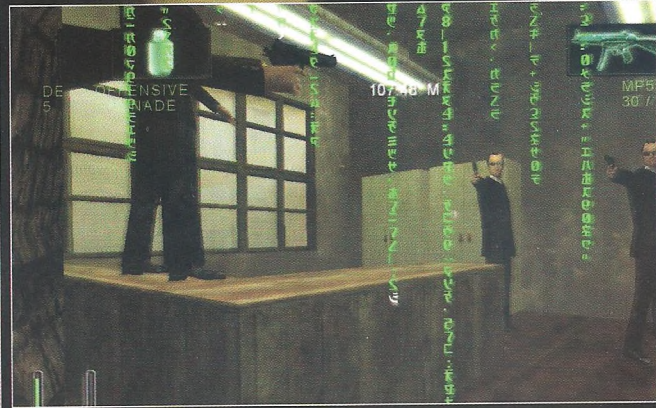
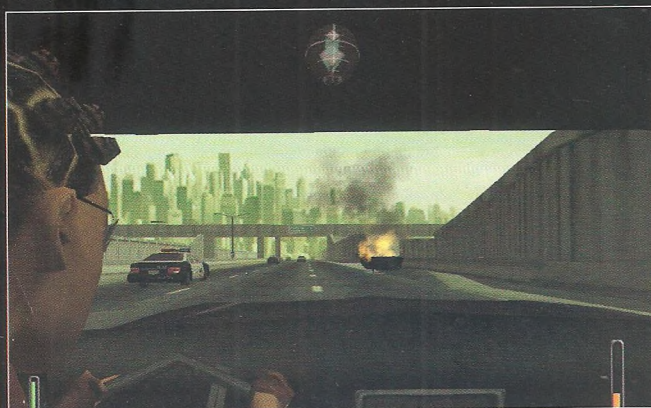
Как уже давно понял бы любой геймер, читающий журнал «Шпиль» (то есть самый обезбашенный профи всех жанров) — если в игре море видео, то вряд ли оно просто для того, чтобы лишнее место занять. Так и есть — игра начинается, прерывается и заканчивается несметным количеством видеороликов с теми же актерами, которые снимаются в фильме. Нам дают понять, что игра — это часть Большого Целого. Великой Идеи. Матрицы. Дают понять при помощи не только роликов, но и интерфейса с фирменными шрифтами и звуками из кино и «Animatrix».

Историю, рассказанную в игре (а она и вправду есть!), повторять не буду. Стоит только заметить, что в процессе игры можно будет посмотреть приличного размера кино (периодически прерываемое самой игрой), в котором есть пересечения со вторым фильмом. Некоторые эпизоды повторяются полностью.

Да уж, приятно посмотреть в игре, как САМ Избранный вытаскивает Морфея из плена взрывающихся грузовиков, — особенно после того как ты лично спас Морфея от неминуемой смерти, подхватив его на своей побитой машине как раз в тот момент, когда он свалился с крыши фуры...

Есть эпизоды, которые просто must see! Одна Моника Беллучи со своими поцелуями чего стоит: один поцелуй можно заценить в игре за Призрака, а второй она производит с Ниоби(!) Ну а взрывы и пр. можно и в кино посмотреть — там это как-то красивше, ширше, яркше, больше и громше. Но зато в игре персонажи этих самых Призрака и Ниоби, ну и Спаркса, в конце концов, раскрываются очень и очень. Целая сюжетная линия, в общем.

На что похожа игра? Сначала это шутер, причем от третьего лица. Поясняю: чтобы передать сверхвозможности персонажей их наделили диким эймом. В общем, целиться не





нужно в принципе. Разве что когда хочешь с одного выстрела кого-то завалить, да еще и с большого расстояния — тогда придется переходить в корявый режим FPS и слать пулю в голову далекого противника. Но когда идет мочиловое, это может дорогого стоить — несмотря на то что силы и здоровье у героев восстанавливаются. Так что, стреляя направо и налево, герои все равно попадают прям во врагов. И это просто праздник какой-то, потому что игра настолько темная, что местами при максимуме alpha и brightness, да еще и при 100% яркости монитора, видны только слабые неразличимые силуэты. Хорошо, хоть врагов «подсвечивают» фирменным зеленым цветом, иначе пол-игры пройти можно было бы сугубо с читами. Но все равно, игра напоминает стрельбу «по-афгански» — на звук.

Посему на написание обзора мною было угрохано полторы ночи — днем на экране я мог увидеть только лишь HUD. Благо, игру в общей сложности я прошел часов за восемь — может чуть больше. С учетом же просмотров роликов (некоторых даже по два раза, потому что драку на «Совтрансавто», на Монику и на парня по имени Seraph стоит смотреть по нескольку раз) и запечатления скриншотов на игру ушло часов двенадцать. Скриншоты снять сложно, потому что после нажатия магической PrntScrн и переключения в Вынь прихо-



дится снова загружать игру, доходить до нужного места и делать скрин — а сохранения в игре делаются только в конце уровня! Бред, конечно, но такова селяви.

Да, вернемся к стилю. Тупоголовый шутер с беготней по стрелочкам (нам постоянно показывается направление «куда бежать») иногда сменяется жесткими гонками — наперегонки с полицией, Близнецами, да еще и в полумраке. В этом режиме Призрак может высунуться в окно и пострелять по машинам бодрых блюстителей порядка, которые только и норовят, что попасть в аварию, — а Ниоби при этом рулит.

За рулем непросто, но не из-за управления — управлять машиной на скорости км примерно под 150 не сложнее, чем управлять граблями. Но зато как-то один раз я минут десять наматывал круги по туннелю, пока не понял — я ж и правда круги наматываю! Оказалось, что нужно было со старта — и сразу в темный туннель. Да, еще — попадают уровни просто уникального размера: загрузился, вошел в дверь — конец уровня...

Ну а тупоголовые гоночки сменяются драчками — с полицией, со спецназом по имени СВБТ, с агентами (Смит в игре имеется — там он Альфа твоей Омеги, начало твоего конца©). Самая яркая драчка не с Каином и Авелем, которые стремятся хапнуть ключ (поиграете — поймете), а с их шефом — Владом. (Влад, к слову, вампир...) Если бы не



его портретное сходство с Трентом Резнором и не музыка во время боя, я бы такого хамства, как всовывание в игру вампиров, не простил бы. То, что это вампиры, понятно уже потому, что на них действует только прямой массаж сердца осиновым колом. Правда, любой помрет, если ему кол в грудь вдолбить, — но вот от обиды в лицо вряд ли кто-то просто так отмахнется.

В режиме стрельбы и драк можно замедлять время — bullet time, понимаешь. Причем тут он называется Focus (в чем же фокус?) и постепенно расходуется. Отключаешь этот режим — и focus начинает расти. В режиме гонок «фокусом» является отстрел самых ярких противников превышения скорости с помощью Призрака и его автомата. Просто, как колбаса, — и так же скучно.

Но актой сезона — это графика в «Матрице». Для игры, которая входит в культовый проект, нужно было брать движок Karma, а не тот мусоросборник, которым воспользовались бравые парни из «Infogrames» и «Shiny». В итоге движ не справляется с возложенной на него миссией — и все те несчастные 10 пикселей, которые он может нарисовать, уходят на лицо персонажа. А оставшиеся 5 треугольников — на оружие, корявые руки-ноги и весь прочий мир. В настройках графики имеется только яркость, контраст и альфа — так что повысить качество невозможно. А чтобы настроить эти «графи-



ческие параметры» нужно выйти из игры, зайти в главное меню в опции — и там уже все это забабахать, после чего снова загрузить игру. Полная паранойя!

Нормально реализованная вещь — файтинг, то есть драки. У каждого из двух игровых персонажей, которых выбираешь в начале игры (об этом-то я забыл сказать!) — Ниоби и Призрака — есть свой набор ударов. Причем довольно большой. Чтобы проникнуться красотой приемов, нужно, конечно же, включить «фокус» и заценить! Иногда получаются особо красивые ои цуки и гедан мавашии гери.

Под конец нужно чё-нить вывести заумное... Например, так: «в то время как эпохальная кино- и аниме-эпопея в лице «Матрицы» и «Аниматрицы» гремит по всей планете, разработчики игры удостоили внимания только сюжет, который туго впили во второсортный набор из шутера с противным дерганным mouselook, безобразных гонок и почти нормальных драк. Принимая во внимание потуги авторов угодить фанатам фильма, мы ставим за сюжет 12 баллов — но геймеры, не фанатеющие от фильма, не поставят игре больше 7 баллов».

Max PagaNeo,
Избранный по жизни

Диск для обзора предоставлен
компанией «Мультитрейд»
(т. 237-5186,
www.multitrade.com.ua)



Название: Breath of Fire 4**Разработчик:** Capcom**Издатель:** Capcom**Жанр:** JRPG**Требования:** P - 233, 64 Mб, 3D acc**Рекомендуется:** P II - 350, 64 Mб, 3D acc**Поддержка multiplayer:** отсутствует**Похожие игры:** FF7, Grandia 2**Оценка:****Графика:****Звук:****Геймплей:****Управление:**6
4
5
8
7

Драконы, девушки, аниме...

Что заставило Capcom выпустить **Breath of Fire 4** на PC, сказать очень сложно. Ведь обладатели «многобуквенного геймпада» в большинстве своем, а то и вовсе поголовно, не имеют ни малейшего представления о содержании предыдущих трех серий. А поползновения тех или иных искателей приключений найти среди игр для ПК первые три части просто заканчивались выпадением челюсти по причине того, что трилогия (а вернее, «квартет») является собственностью ныне покойной PSOne. Но больше всего таких искателей поражаало то, что версия для консоли последний раз вышла аж три года назад, став последней ролевой игрой на сей платформе.

Конечно, можно долго философствовать на тему, где и как заполнить первые три части и по какому назначению их использовать, но хочется заметить, что выпускать в мир ПК игры подобного жанра для японцев не впервой. Достаточно вспомнить «Final Fantasy» или «Grandia». А вопрос запоздалой портации мало беспокоит наших азиатских собратьев. К тому же тщательное исследование истории сериала выявило следующий факт: «Breath of Fire 4» по отношению к предыдущим частям является приквелом. Так что беспокоиться о том, что мы можем что-то упустить или даже вовсе не понять, о чем речь, просто не за-



чем. Ведь наша история самая что ни на есть первая. Итак.

Сказка о потерянной памяти и полуголых юнцах

Больше всего в JRPG меня трогает сюжет — причем я даже не знаю, чем именно. Возможно, наличием амурной линии вперемешку с манией величия главных действующих лиц. А может, традиционным спасением мира с незыблемой (и оттого немного наивной) верой в неперенное торжество добра над силами зла. Или тем огромным количеством клише



и штампов, делающим сюжет таким трогательно-эпохальным.

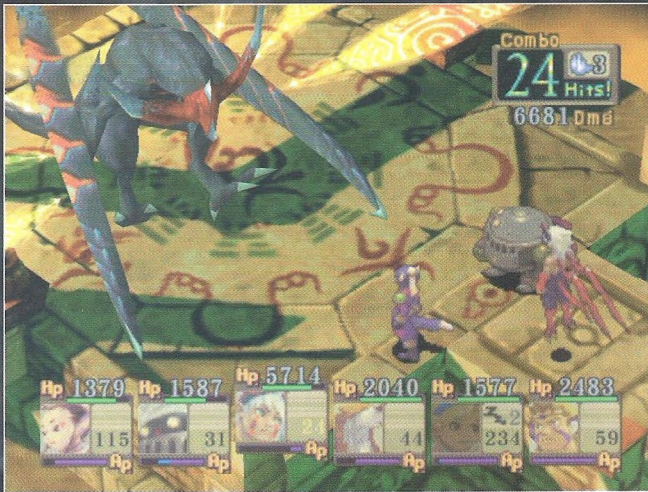
А сюжет таков: в результате неожиданного столкновения песколета Нины (наследницы трона Виндианской Империи) и Крея (разыскивающего пропавшую сестру принцессы) с песчаным драконом героям приходится совершить вынужденную посадку на окраине пустыни. Немного поразмыслив и оценив ситуацию со всей глубиной вытекающих последствий©, Крей решает отправить хрупкую и беззащитную наследницу имперского трона в близлежащее поселение —



дабы та на своих хрупких плечиках переволокла запасные детали к сломанному песколету. Прекрасно осознавая, что желтоволосой деве с ее женскими кулачками не по силам будет наковылять многочисленным негодям за посягательства на ее честь и ангельскую красоту, Крей вручил Нине меч и дал мужское такое наставленье: «Держите этот меч покрепче, юная принцесса, и не смыкайте глаз ни на секунду!».

Распрощавшись, Нина направилась в сторону поселка — за провизией и запчастями. Но не успела она сделать и двух сотен шагов, как увидела вдруг огромный-преогромный котлован, а в нем — драконоподобное существо, которого, кстати, ничуть (как она решила) не испугалась. Дракон, конечно (ну, для приличия), порывал немного,





взмахнул крыльями — и рас-творился в голубом небосводе.

А несколько минут спустя девичьему взору предстала обнаженная мужская натура, страдающая полной амнезией. Тут, конечно, могут возникнуть сомнения: интересно, а что в наше сумасшедшее время опасней — обнаженные парни или грозные чешуйчатые твари?

К счастью, Рю (а это был именно Рю) совершенно безобиден. У парнишки, как я уже говорил, — амнезия. Он не помнит ни кто он, ни где он — и, вдобавок, выглядит крайне подозрительно. В общем, идеальный партнер для путешествия по безлюдным местам — партнер, которому обязательно нужно отдать свой меч. Ведь он же мужчина, а мужики, как правило, все как один борцы за справедливость. Их хлебом не корми, дай повоевать.

Но стоп! Перво-наперво надо бы попросить юношу подыскать себе одежду — а потом уж проводим его в близлежащее селенье. После чего узнаем, что он еще и некая форма человекоподобных драконов. Тогда все вообще становится замечательно! Сперва спасаем сестру, потом мир, потом...

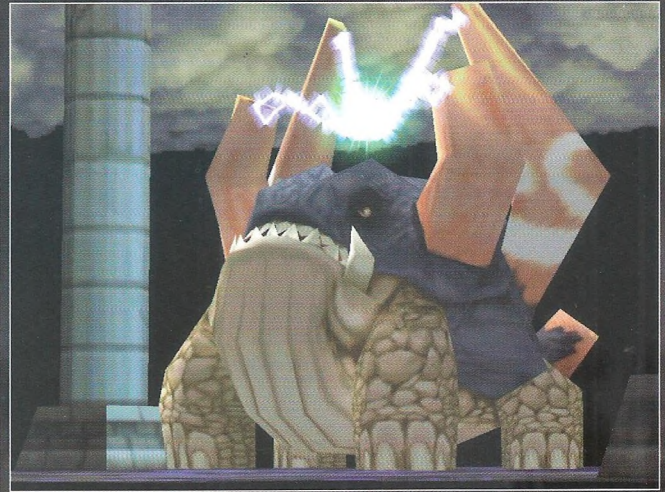
Сюжетная линия «BoF 4» не претендует на премии в области литературы. Она вообще ни на что не претендует. Обычный

крепкий сюжет для обычной крепкой РПГ. Немного нудный поначалу, но по мере действия затягивающий все глубже и глубже. Сюжет с яркими персонажами и с диалогами, отдающими армейской прямолинейностью, но при этом покрытых таинственно-философским ореолом. Одним словом, сюжет — это одна из сильнейших сторон «BoF 4» (игры, кстати, имеющей все предпосылки для того, чтобы удержать возле монитора ярких ненавистников консольных ролевиков). Распутать сложные отношения между империей и восточными королевствами (между прочим, изобиловавшие в прошлом кровопролитными войнами), узнать об ужасной судьбе Элины, выяснить, кто и за чем призвал в этот мир Фоу-Лу и откуда взялся протагонист...

Иногда авторы даже отдают нам на попечение 60-уровневого первого императора (пока он бредет в Чедо) — дабы наградить наш взор и наши уши его мудрой философией и всемогущей силой славной империи драконов.

Подводные камни мира сего

Внешний вид «Breath of Fire 4» по нынешним меркам — если это вообще можно назвать мерками — скромнен до неприличия. Даже в 1999 году его сочли бы устаревшим, а уж се-



годня-то... Мало кого привлекут низкокачественные текстуры, спрайтовые персонажи и монстры, равно как и отсутствие полноценной поддержки акселераторов. Высокое разрешение никоим образом не влияет на низкую внешнюю привлекательность игры — прошлогодняя «Grandia 2» смотрится намного симпатичнее. Только сильная сюжетная линия заставляет закрывать глаза на недостатки.

Но спасибо разработчикам хотя бы за возможность достаточно часто сохраняться. Конечно, тут можно отдать должное Сарсом за то, что эта игра вообще появилась на наших просторах; а дефекты в графике можно компенсировать, вместо монитора подключив к компу телевизор! Но не каждый способен выдержать такой двухзначный апгрейд...

Хотя со временем к спрайтам и небольшим угловатостям на мониторе попросту привыкаешь — а еще через день и вовсе перестаешь их замечать. Поскольку тебя будет интересовать уже не графика, а сама игра.

Портирование произведено достаточно качественно — однако ошибки все же встречаются. Некоторые сцены попросту вырезали, чтобы избежать рейтинга «Mature». Нас лишают удовольствия лицезреть не только обнаженных Нину и Ур-

сулу, но и куда более важные для понимания сюжета моменты — вроде обезглавливания императора, например.

Кроме того, обладателям PC не понравится чрезмерная продолжительность боев, разбавленных спецэффектами (исключение составляют лишь особые ролики с участием драконов). Однако в силу не понятных мне причин все это видео почему-то все равно заставляет смотреть. Последняя стычка вперемешку с этими самыми роликами длилась аж полтора часа(!) реального времени. Но и тут можно найти плюс: скажите, где еще вы найдете такой длительный бой?

В общем же система атак и управления вполне традиционна для японских RPG — она пофазовая: в начале хода партии отдаются приказы, а затем совершаются те или иные действия с участием всех находящихся на ратном поле бойцов, в зависящем от скоростных показателей порядке.

P.S.

И напоследок добавлю. В «Breath of Fire 4» хорошо играть на геймпаде с аналоговыми рукоятками. Эта игра просто классно слушается вашего управления. Ведь не даром же она изначально разрабатывалась для консоли.

Пока.

Sova



Название: Tien
Жанр: hack & slash
Издатель:
Разработчик: KingSoft
Мультиплеер: дзуськи!



ОЦЕНКА:
Графика:
Геймплей:
Управление:
Звук:

8
9
7
9
7

Байки старых китайцев

Ни хао (здрасьте, по-нашему)! Говорят, китайская община, члены которой разбросаны по всему миру, очень велика — и, в то же время, очень близка. Они не забывают о своих корнях и, если что-то делают, то делают это с оглядкой на свои традиции.

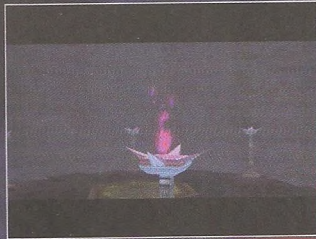
Вот и австралийские китайцы из компании «KingSoft», начав делать игру, уперлись в свою мифологию. Правда, с тех пор как их предки плыли из Китая (видно, долго плыли), их мифы и пр. плотненько сплелись с тем, что в плавании показывали китайцам по телевизору. А так как крутили в то время, по-видимому, какую-то голливудскую муть, то китайские бабушки по ходу так прониклись всякими зомби и заездами Одиссея с Гераклом, что вплели в свои сказки и тех персонажей, которые ну уж никак с Китаем не связаны. Выросшие внуки сели писать игру по тому материалу, который слышали от бабушек. Получился Tien.

Если попытаться описать игру «Tien» буквально и в виде уравнения, то получится нечто вроде: Fallout + Diablo + Mortal Combat – Dungeon Siege. И это будет довольно верно. На прак-



тике это выглядит как игра с некоторыми ролевыми элементами и навороченной боевой системой (с комбо-ударами) в реальном масштабе времени, но совсем без балды.

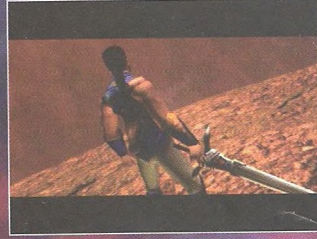
Моя мама говорила, что ее мама рассказывала о советской классификации фильмов, согласно которой бывают фильмы хорошие, средние, плохие и китайские. В последних сюжет обычно отсутствует. В «Tien» — та же самая фигня. Сюжет заключается в том, что наш герой (как всегда, наследник чего-то там) бегают по разным местам и собирает «оракулов» — камушки с магическими свойствами. Если все их собрать, наступит полный рулез всему королевству. Параллельно с героем те же оракулы собирает некая девица, которая появляется примерно этапе эдак на десятом, и нам теперь придется еще и ее спасать (иногда) — так же как и время от времени (очень



редко) попадающихся других персонажей (в общем количестве трех человек).

Кроме очень несчастных NPC герою встречаются по дороге враги и горшки. Врагов нужно нещадно мочить мечом (одним и тем же — вплоть до победного конца), за что даются очки; а горшки — разбивать (оттуда периодически «выпадают» такие же очки или же рунные камни). Камни можно найти еще и во всяких закутках. Кроме того, на всех уровнях по углам можно найти всякие бонусы типа восстановления здоровья, кратковременной неуязвимости и еще всяких таких вещей. Вот, собссна, и все! Да, в конце каждого этапа (а иногда и на промежуточных этапах) предстоят схватки с боссами. Вот теперь точно все!

Немудрящий сюжет. Чтобы хоть как-то его разнообразить, в игре была замучена уже упомянутая система комбо-ударов, замешанная на очках.



Идея такая: очки, полученные за убийство безмозглых тварей класса зомби, «мертвяк обыкновенный» и «паук невразумительный», можно употребить на повышение силы магии, жизни, удара и защиты. Причем даже за убийство какой-нибудь неопасной сопли уже дают балл или целых десять — и их можно равномерно распределить между четырьмя параметрами. А можно, как последней жмот, экономить это дело — и потом, когда очков накопится большое количество, употребить их на изучение комбо-удара. Такие удары, во-первых, колбасят по несколько тварей за раз; во-вторых — гораздо более смертоубийственны, чем обычные удары; в-третьих, иногда даже дальнобойны.

Есть еще комбы, которые дают какие-то свойства на некоторое время, но какие именно — я так и не врубился. Эта идея с комбо-ударами (сочета-





ния типа «вверх-вправо-вверх-влево-вверх-вправо-правая кнопка мыши») совсем не нова — зато иногда так приятно умудриться нажать все эти кнопки именно в таком порядке и понаблюдать, как персонаж протанцует через весь зал, размахивая своим мечом и ни за что ни про что убивая всех на своем пути, а потом картинно, как Дуня МакЛауд, засунет меч себе за спину.

Одна в этом всем ерунда — система вооружения, состоящая в игре аж из одного меча. Я вот, например, люблю ролевики и прочие бегалки-говорилки именно за ангрейды оружия и доспехов. В той же «Дьябле» по прозвищу «руби-не-хочу» с такой радостью можно было собрать комплект брони и получить бонус! Плюс еще перстни всякие и амулеты...

В «Теп» же есть камушки. Интересно, что герой может таскать с собой кучу камушков разного назначения, но использовать одновременно сможет не более четырех из них. Для того чтобы задействовать камушек, нужно всего лишь выбрать его в окошке предметов и сделать дабл-клик — на картинке камушек перемещается из inventory в какой-то квадрат с дырками. Что за квадрат и почему только четыре камня — этого нам не поясняют. Мне лично интересно, куда это наш герой засовывает все эти камушки? Тем более что никакой кошелки с собой он вроде не носит. Есть у меня подозрения, куда конкретно все эти камушки засовывают, чтоб не потерять, но сказать как-то стыдно...



Приличным недочетом можно назвать и то, что замечательные во всем прочем монстры периодически появляются... из воздуха. Заходишь в комнату — там четыре гиганта. Мочишь их — они пропадают. Но по сценарию, чтоб дверь открылась, нужно убить 11 гигантов. Отсюда разработчики сделали вывод: нужно, чтобы эта четверка монстров появилась еще дважды — и, после того как останется один гигант, дверь откроется. И так по всей игре.

Однако сами монстры периодически встречаются довольно интересные — и виды борьбы против них применять нужно разные. Самые прикольные вражины — это типичные такие греческие минотавры (made in China). Во второй раз встречаем их в лабиринте, похожем на схему покрытия Украины сетью GSM©. В общем, носятся эти минотавры по «сотам» — шестиугольным комнатам, и бодают тебя со всех сторон. При этом удар мечом производит на них такое же серьезное впечатление, как нежный поцелуй в рогатый лоб. Побегав немного от рогатых, можно обнаружить их копии, которые тоже бегают по комнаткам, только в противоположную сторону — подальше от героя. И если грохнуть мелкого, то его большой двойник становится уязвимым. Прикольная находка.

По большому счету игра неплоха — простая, как штанга, со своим незамысловатым, но, по крайней мере, не заезженным на PC сюжетом. Создай китайские умельцы такую штуку для консоли, их бы



приговорили к пожизненному расстрелу на электрическом стуле путем четвертования на гильотине в газовой камере. А для «писюков» игрушка оригинальна на редкость. Все эти штампы, которые встречаются в игре, — например, штамп «Уплочено!» или штамп «Разрешаю красить в синий цвет!»... Нет, в игре «гораздо более другие» штампы: «невмирущі» боссы, которых нужно мочить по десять раз; монстры, которые поначалу менялись на более продвинутых, а потом, когда фантазия авторов истощилась, появились вновь, только в новых колерах, — а напоследок даже стали невидимыми. Да и эта история с оракулами... В общем, все эти вещи давно забыты геймерами, у которых ПК на столе, а не консоль на привязи у телевизора...

Как и всякий представитель hack&slash, игра не дает богатого выбора в диалогах — да и всех-то разговоров (на китайском упрощенном с южнотайским акцентом) в игре всего пяток, не больше.

Если не считать тех обращений к главному герою, которые происходили в начале каждого из этапов (ведь их могло бы просто не быть), то можно вспомнить только базар со стариканом, пару фраз, брошенных девице, да еще диалог короля (предателя всего святого, который, получив из наших рук оракулов, решил править миром) со своим приспешником — киллером.

Так что никаких глубоких задумок в игре нет — есть только один большой hack и много мелких slash'ей.

В общем, играть можно, но ничего титанического не ждите — просто симпатично, разноцветно, не вздорно, но задорно! А я покуда пойду китайский учить, чтоб понять, что там в игре говорили. Вдруг они ругались как черти, а переводчик все смягчил?!

Короче, цай ценя, то есть всем пока!

**Тайный советник
императора Китая,
Макс по прозвищу Ган-Па**



Название: Смертельные Грезы

Разработчик: Boolat Games (Украина, г. Донецк)

Издатель: Руссобит-M

Жанр: стратегия

Системные требования: P III - 500, 128 (512) Mb ОЗУ, 64 (32) 3D Video

ОЦЕНКА:

Графика:

Геймплей:

Управление:

Звук:

7
7
7
7
7

Мечтать не вредно

Я с вами одной крови

В русскоязычной игровой прессе бытует негласный закон для хороших редакторов: нельзя ругать уже заочно горячо любимые и бесспорные хиты типа UT 2003 или НОММ. А еще категорически запрещено ругать отечественных игроков, даже если... нет, никаких «если»!

Но я — никакой не редактор, я игрок, геймер, такой же любитель вареза и рулеза, как и все остальные. Этим, собственно, и горжусь. Так что сейчас «национальному виробнику» влетит по самое «не балуйся». Причем за дело. Сразу видно, наш менталитет©. Но об этом чуточку ниже. Короче говоря, сегодня на повестке дня — компания Boolat Games (www.boolatgames.com) и ее продукт — игра под многообещающим названием «Смертельные Грезы».

Впрочем, «ругать» — это очень грубо сказано, я просто буду объективен©.

Как это было

Академическая группа студентов-магов вместе со своим преподавом надыбали как-то раз весьма занятный артефакт. Все, конечно, очень обрадовались — пары сразу же отменили, а препод бросился писать диссертацию. Но в один прекрасный вечер он умудрился сделать ошибку в формуле, в результате чего бесследно исчез. Студенты не на шутку испугались — кто же им зачеты будет ставить? Ну и решили, значит, профессора выручить. Думали-гадали, и вдруг одному из них в голову пришла умная мысль — и тут же в виде заклинания была воплощена в жизнь. Но, как оказалось, все было не так просто — ведь парень повторил ошибку учителя...

Вот таким-то образом шесть учеников школы магии попадают в довольно странное место — в мертвый мир. Они узнают, что по причине очередной вселенской катастрофы мир разрушен. Все, что от него



осталось, — это висящие в безбрежном море хаоса маленькие осколки (домены), многие из которых находятся на грани разрушения.

Несмотря на то что маги — всего лишь студенты и «еще только учатся», они очень могущественны. Каждый из них силен в определенной школе магии: Очарования, Воплощения, Некромантии, Порталов, Эвокации и Трансмутации. В ходе яростных сражений и предательств, постоянно снося удары судьбы и принимая ее вызовы — ребята должны разобраться: что же такого удивительного и поучительного случилось с этим миром. Ну а потом — создать на его основе новый.

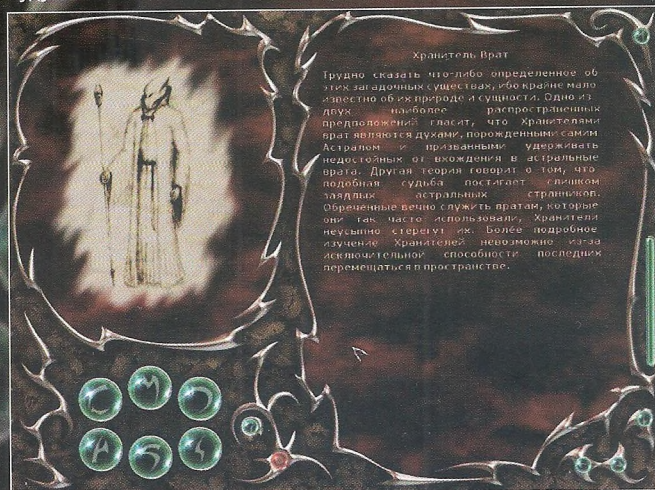
В общем, сюжет по большей части особых нареканий не вызывает. Так что предыдущую фразу можно рассматривать как комплимент.

На что это похоже

В «Смертельных Грезах» можно наблюдать переплетение жанров RPG и стратегии. Стратегические бои — в реальном времени с вызовом существ, комбинированием самых странных из виденных мною ранее заклинаний и с применением атакующей боевой магии.

В перерывах между битвами можно изучать новые заклинания, строить противникам глобальные пакости и помогать себе иными способами, используя силу захваченных доменов.

Присутствуют и многочисленные ролевые элементы. У всех магов и призываемых существ есть характеристики, увеличивающиеся с получением опыта. Везде и всюду



Хранитель Врат

Трудно сказать что-либо определенное об этих загадочных существах, ибо крайне мало известно об их природе и сущности. Однако, дух — наиболее распространённый предположений гласит, что Хранители врат являются духами, порожденными самими Астралами, или призванными — удерживать несостояние от проникновения в астральные врата. Другая теория говорит о том, что подобная судьба постигает слишком молодых астральных странников. Обреченные вечно служить вратам, которые они так часто использовали, Хранители неусыпно стерегут их. Более подробное изучение Хранителей невозможно из-за крайней редкой способности последних перемещаться в пространстве.



Обертен

Это существо может служить своеобразной линией разграничения между двумя внешними формами, характерными для магии Трансмутации. Обертен сохраняет свою естественную форму только при отсутствии альтернативы. Он постоянно охотится за новыми формами и обликами. Поскольку это существо должно подходить хотя бы части своей жертвы для принятия ее формы, чаще всего это охота бывает успешной. Мало что известно о происхождении Обертегов. Их история полностью совпадает с историей мест, где они жили в чужих обликах. У них нет своей культуры и языка, нет вообще своего своего. Все их богатство состоит лишь из чужих личин.



можно напрячь свои дипломатические способности и заполучить силу домена даже у тех, кто не проявляет в сторону выбранного вами персонажа хоть сколько-нибудь положительных эмоций.

В «СГ» настолько много заимствований, что довольно затруднительно сходу определить принадлежность игры к какому-нибудь конкретному жанру. В родственники «СГ» можно записать HOMM, Magic&Mayhem, Master of

Orion и еще с полдесятка игр, в основном стратегических. Ролевая составляющая идентификации не поддается.

Так вот, глобальный пошаговый режим ну уж очень напоминает Master of Orion, а бои за домены проходят, как правило, в реальном времени. Игрок появляется в произвольной точке на окраине домена и лихорадочно начинает делать пакости его хозяину. Сначала в обязательном порядке с помощью заклинания



Облачка

Эти жалкие бродячие останки представляют собой тела астральных странников, души которых заблудились в лабиринте из туч и туманов. Покинутые, почти лишённые разума тела вешенные бредут вперед на душной волне, астральные врата в смутной надежде когда-нибудь вновь обрести целостность. Искривленные бесконечной дорогой, эти опустошенные облачки часто заплывают в тумане, не признавая препятствий. Они блуждают словно атакуют всех, кто будет стоять у них на пути. Иногда случается так, что сильное внешнее воздействие на тело через окружающую среду выталкивает его с волной, указывает последний путь назад. Дух возвращается в тело, и такое покоренное существо обретает огромную силу.

«Облако безумия» перекрывается как можно больше источников маны и Стражей домена; а уж потом можно и хозяину домена визит нанести.

Эта тактика обязательна к выполнению в большинстве случаев. Отличительная черта «СГ» заключается в том, что управление существами не происходит непосредственно — оно осуществляется путем передачи (через посредника) приказов, создаваемым с помощью специального заклина-

ния. Ну, это как бы рубить дрова в гамаке и на лыжах. Понятное дело, что в процессе «доставки» приказов возникает задержка, которая ненамного приятней лага при игре в «Ultima Online».

И еще: интеллект монстров... только не подумайте, что хорош. Он такой же, как и в большинстве игр. Это и постоянные проблемы с поиском пути (особенно у главного героя), и иррациональное поведение существ. К примеру,

ВЫБЕРИ СВОЙ ДЕНЬ В INTERNET

АКЦИЯ ДО 15 ИЮНЯ*

**активируй
INTERNET-карточку
и получи
1 день
доступа
в INTERNET**



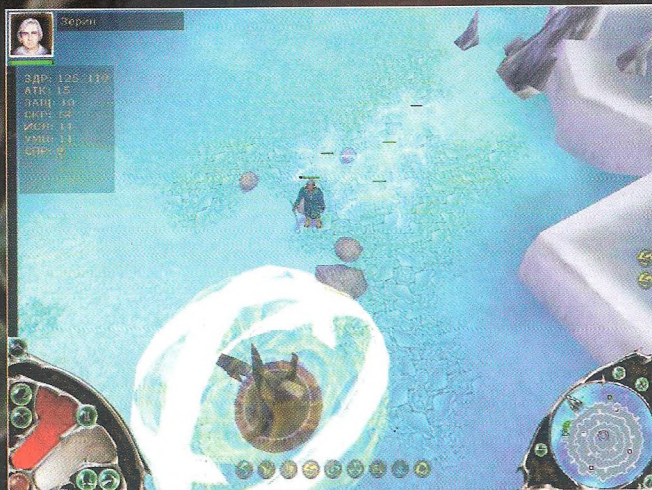
* подробности по тел. 238 8989 или на www.iptelecom.ua

**IP
TELECOM**



вместо того чтоб атаковать мага, кастующего «Облако безумия», монстрове лезет в драку с миньонами, вызванными этим магом. Только представители Воплощения и Эвокации ведут себя относительно «правильно» и нападают сначала на героя, а потом уже на всех остальных.

Общий баланс игры тоже хромает. Так, приятней и проще всего играть за Эвокатора и Некроманта — даже несмотря на явные преимущества школ Трансмутации и Воплощения. Создавая существа, трансмутатор получает повреждения — вот его-то, казалось, и снабдить бы лечением. Но нет — настоящее лечение доступно только Некроманту. Про школу Очарования я вообще молчу. Борьба с ее представителями — это просто цирк: нужно наматывать круги вокруг хранителя домена, периодически швыряя в него какое-нибудь атакующее заклинание. Миньоны хранителя будут бегать за вами, даже не пытаясь «срезать угол».

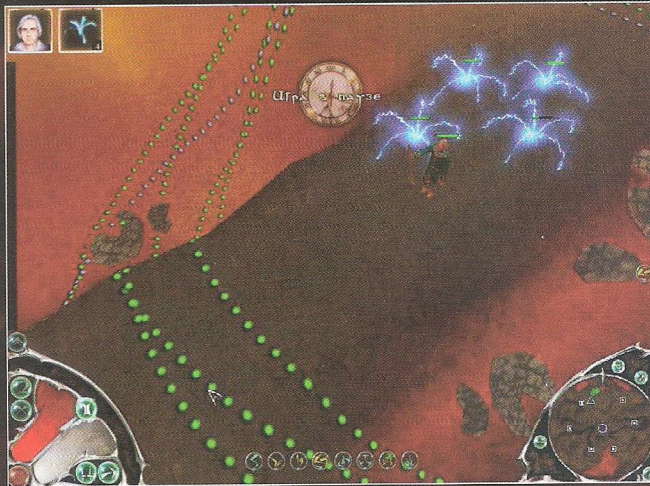


Но все это — в теории. А на практике...

Менталитет дает о себе знать...

...причем везде и повсюду. Так что вспоминайте все анекдоты о русских программерах: «СГ» — живое им подтверждение. Прежде всего — системные требования занижены, как минимум, вдвое. Ролики игры сделаны в формате WMA и упорно не хотят проигрываться — даже после установки поставляемых с игрой кодеков. Только после установки Intel Indeo и еще мегов семивосьми лишних кодеков можно увидеть картинку вместо звука на сером экране.

Идем дальше. Разработчики решили соригинальничать и в плане интерфейса. Нет, он довольно удобен и красив — но, господа, почему новые файлы сохраненных игр находятся в конце, а не в начале списка? Или вот еще — в боевом real-time режиме сохраняться нельзя, но почему нельзя ЗАГРУЖАТЬСЯ???



И, наконец, самое главное: такой краеугольный камень всех без исключения пошаговых стратегий, как автосохранение после каждого хода, в «СГ» попросту отсутствует! А без него ох как трудно — и все по одной очень простой причине: сказать, что в программном коде игры есть ошибки — значит вообще ничего не сказать. Самое обидное, что глюки очень хитро замаскированы и проявляются в самый неподходящий момент. Так, игра очень любит застревать в диалогах, при атаке на домены — и это еще далеко не полный список всех траблов. Самый безобидный и распространенный из них — это непереход хода. Лечится довольно просто — сохранением и последующей загрузкой.

Ну вот, по стратегическому режиму пока все — переходим к разбору сражений во времени реальном.

Самый страшный и жестокий баг здесь — застревание героя в деталях ландшафта. Причем на ровном месте и без видимых на то причин. Застрявшего мага сдвинуть с места невозможно. А управлять боем через посланников — дело, заведомо обреченное на неудачу. Отдельное спасибо нужно сказать за дизайн гористой местности, где такие неприятности случаются чаще всего.

А теперь — самый крутой из всех встреченных мною в «СГ» глюков... При встрече с другим магом и переходе в режим боя игра... да, правильно — подвисает. Для обозрения представляется уже знакомый серый экран и панель интерфейса. Всё, приплыли. И было так на до-

машнем ПК у меня, у моих знакомых в количестве четырех человек, да и на редакционных машинах картина мало чем отличалась от описанной выше. Еще со времен Win'95 существует мнение, что если у нескольких человек глючит одинаково, то это не глюк, а недокументированная возможность, фича. Но нужны ли такие фичи? И если нужны, то кому? Тем более что «СГ» — не Мастдай, без которого никак не обойтись.

Таким вот совершенно наглым образом мне не дали нормально поиграть в «СГ».

Мораль сей басни? Пожалуйста!

Типа «итога»

Сначала — девиз Boolat Games: «OpenGL — наше оружие. Вдохновение движет нами. Виртуальность — наш мир». С орудиями труда ребята управляют из рук вон плохо, остальное — слова для инвесторов.

Вот к «Казакам» у меня претензий не было — да и у кого они были?

«СГ» ярчайший пример того, как хорошие идеи портятся нехорошим воплощением их в жизнь.

И все же покупать игру можно. Но только если вы — богатенький буратино или геймер-экстремал. Заработав на кусок сала, разработчики, того и гляди, пофиксят баги, патчик сделают. И если патчик будет хорошим, то и всем остальным игрушку прикупить можно.

Алексей Лещук

Диск для обзора предоставлен компанией «Мультитрейд»

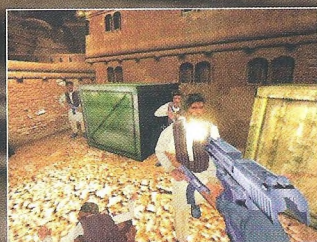
(т. 237-5186,

www.multitrade.com.ua)

Название: Nina: Agent Chronicles
Разработчик: Detalion
Издатель: CITY Interactive
Жанр: FPS
Системные требования: P II - 400, 128 Mb, 32 Video

ОЦЕНКА:
Графика:
Геймплей:
Управление:
Звук:

3
5
0
4
4



3D



Нет, ну как ТАКОЕ вообще может быть возможно?! Я, конечно, много чего в жизни видел, но что такое... На улице тепло, лето, солнце, птички поют и травка зеленеет, а он тут, видите ли, журнал читает, просвещается типа. Ану быстро журнал на полку — и бегом марш на улицу! Как сказал классик: воздух, солнце и вода — наши лучшие друзья. Нет, ну вы только полюбуйтесь, я тут о чем-то здоровье и долголетию беспокоюсь, а толку — ноль. Даже с места не сдвинулся. Красавец, да и только. Ну-ну, сиди, читай...

Что? Ты еще не на пляже? И на что тебе этот ацтой сдался? Ну ладно, вот тебе информация к размышлению. Прежде всего — будь бдителен, ибо на прилавках появилось немало ацтой. Не верь рекламным заворотам типа «веселая стрелялка» или «забавная игрушка» — тебя просто разведут как ло... лопуха. Дело в том, что на рынке появилось немало скролл-шутеров, играть в которые можно от силы минут 15-20, не больше. Будь бдителен, иначе денежных средств на покупку чего-то стоящего может и не хватить — хотя ты об этом знаешь гораздо лучше меня.

Сколько бы я не обещал, что в «Ацтое», согласно концепции нашего журнала, будут представлены «все игры всех жан-

ров» — но, как это ни прискорбно, в вышеупомянутой рубрике монополю рулят шутеры. К сожалению, и сегодня в меню тоже, так сказать, 3D action под названием

Nina: Agent Chronicles.

Главного героя в игре нет, зато есть мать-героиня Нина, которая работает в секретном модельном агентстве. Дело в том, что этой самой Нинке «подарила» свою внешность никому не известная польская модель Иза Царнечка (Iza Czarnecka), которая как раз и работает в секретном модельном агентстве. А секретное оно потому, что работают там модели с внешностью и повадками крокодилов. Так что диспут на тему «кто страшнее» — оригинал или оцифрованная модель Нины — может затянуться надолго.

Игра состоит из трех(!) эпизодов по два уровня в каждом эпизоде(!!!). Итого: 3 x 2=6. В силу невероятной непродолжительности игры© смело

можно утверждать, что принадлежит она к жанру 3D, так как к жанру 3D action, как правило, причисляются игры с несколько большим количеством уровней.

Видов оружия столько же — то есть шесть. Сохраняться, где захочется, нельзя — предусмотрено только автосохранение между уровнями. Вдобавок ко всему, в игре нет возможности подбирать оружие с трупов врагов. Вышеперечисленного мне с головой хватило, чтобы отправить игру в «Корзину». Хорошо, что вовремя нашелся

трейнер — и это уже само по себе чудо из чудес©.

Достоинство у игры только одно — слеплена она на движке LithTech. Делали этот ацтой жадные до денег поляки.

И сделали полную противоположность конфетки. Вывод один: ни в коем случае не покупать и не играть.

Вот и всё. А теперь журнал на полку — и бегом марш на улицу. Как сказал классик — у природы нет плохой погоды.

Алексей Лещук
и его злобная Lichina

ARTMASTER

ТОВ "АРТ-МАСТЕР"

пропонує:

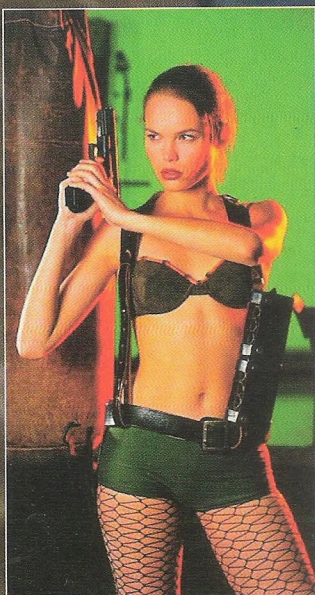
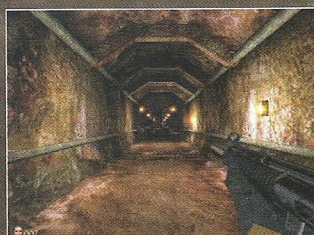
Сервер середнього рівня "Нео-2002" представляє собою програмний продукт, що дозволяє створювати надійні розподілені "Бізнес-2-Бізнес" та "Бізнес-2-Клієнт" системи. Його основним завданням є поєднання міцності та надійності звичайних настільних систем з новими технологічними рішеннями, що дозволяє створювати розподілені інформаційні системи.

Основними можливостями "Нео-2002" є:

- вибір будь-якої мережевої конфігурації;
- робота з лініями з низькою пропускну здатністю;
- модульна архітектура;
- шифрування вхідного та вихідного трафіку;
- журналювання роботи;
- підтримка різноманітних клієнтських платформ та ін.

☎ тел. +380 44 251-46-83

✉ e-mail: post@art-master-soft.com.ua



Название: Red Faction II
Разработчик: Volition / Outrage
Издатель: THQ
Жанр: FPS
Системные требования: P III - 600, 128 Mb, 32 Video

ОЦЕНКА:
Графика:
Геймплей:
Управление:
Звук:

6
6
4
5
7

Борьба двух фракций, или Все как в политике

С момента установки RF2 и где-то до первой трети игры меня преследовало очень странное чувство, которое довольно-таки трудно выразить словами. Видать, сработал инстинкт профессионального геймера. Все в игре вроде как правильно и сделано по шаблону. Стандартная атмосфера разрухи далекого и далеко не светлого будущего, до боли знакомый арсенал и повороты заезженного сюжета...

Кстати, раз уж об этом зашла речь, то стоит заметить, что сюжет этот крайне политизирован. Все закручено вокруг борьбы двух политических фракций: правого красного меньшинства и левого большинства, которое считает правое меньшинство левым. В результате напряженной борьбы правое меньшинство побеждает левых. Но, как назло, в среде правых происходит раскол — некоторые товарищи занима-



ют ультралевые диктаторские позиции и с помощью нанотехнологий продолжают засорять умы простых граждан всякой чепухой, превращая последних в зомби, годных разве что на роль мишеней в Carmageddon. Оставшимся правым и красным остается только одно — продолжать сражаться. До полной и безоговорочной победы демократии и до последнего ролика (на движке игры).

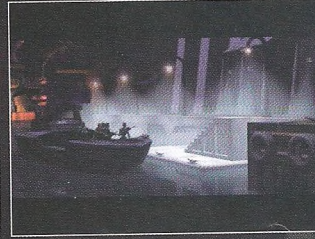
...А вот теперь можно поговорить и о некоторых особенностях RF2. Прежде всего, несколько раздражает строгая регламентация игрового процесса. Особенно сильно это ощущается при использовании



робототехнической брони: тут — «в танке», а тут — извольте пешком побегать... И только так и не иначе.

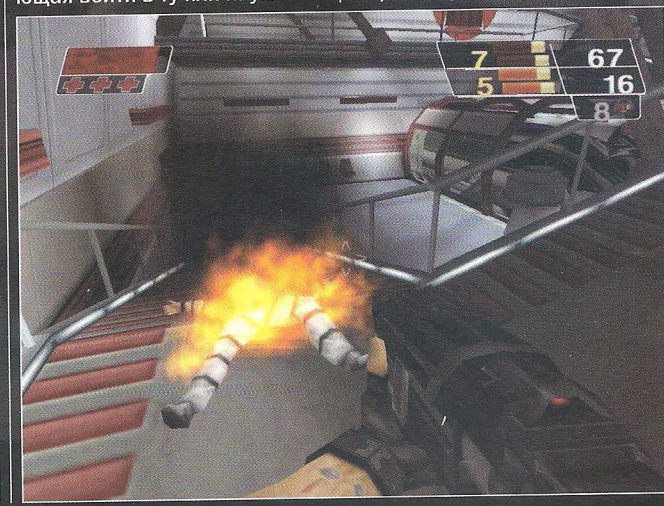
Да и сам ходячий металлолом хоть и навеивает приятные ностальгические воспоминания о «Terra Nova», но ненадолго — ведь можно только из пулеметов стрелять, причем сразу из двух (моя мышка была в таком восторге, что чуть не загнулась!), и пускать ракеты. А ведь, как всегда, хотелось чего-то большего.

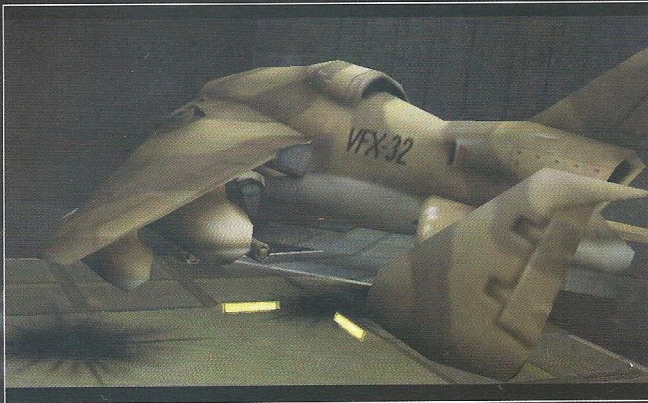
Уровни отличаются простотой и линейностью прохождения. Ключи, карты с данными и всякая другая ерунда, мешающая войти в ту или иную



дверь, отсутствуют вообще — так что ничто не мешает развиваться скучному процессу политической борьбы в виде уменьшения поголовья оппонентов путем отстрела их из гранатомета.

Оружия в RF2 более чем достаточно. Одних только снайперских винтовок в игре целых три вида, причем одна из них — похабно клонированная «рельса». Великая и легендарная фрагбойка здесь имеет боекомплект из 15-ти патронов (по 3 штуки в обойме) и перезаряжается так долго, что можно запросто успеть задуматься над смыслом жизни... и проморгать вражескую гранату.





Ракетница по своему дизайну удивительно похожа на такой же девайс из «Unreal 2» (интересно, к чему бы это?).

И еще: каждому виду оружия назначена своя клавиша —

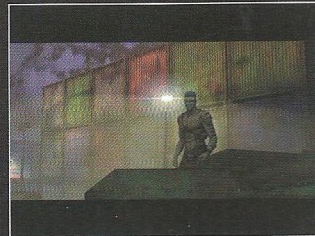


вместо того чтобы сгруппировать оружие по видам (как в том же «Unreal 2» или какой еще приличной игре). Все самые крутые пушки появляются в арсенале с явным опозданием. А наличие снайперских винтовок в ассортименте еще не означает, что можно будет вдоволь покемперить. К сожалению, все совсем наоборот.

Еще одна культовая пушка — шотган — в RF2 на удивление слаба, что не может не вызвать подозрений по поводу интеллекта разработчиков.

Бесконечных патронов в игре не предусмотрено — зато есть бесконечные враги. Так, оказавшись возле церквушки,

Lich скорчил унылую рожу, но, тем не менее, энергично начал отстреливать толпы «обработанных»-зомби, снайперов и обычных солдафонов. До полного истощения боекомплекта



с последующей загрузкой. И только взглянув на «обработанного» через призму оптического прицела, упомянутый Lich прозрел. В ноздри ударил тошнотворный запах застоявшейся плесени и еще целый букет зловоний — запах «Resident Evil». Да-да, RF2 неблагородно портирована на PC с игровых приставок (тьфу-тьфу-тьфу через левое плечо). Все встало на свои места.

Но отступать было уже куда — работа есть работа. Пришлось проходить игру до конца. Особенно, так сказать, «порадовали»© финальные боссы. Некого Репту мочить приходится аж целых три раза.



Первый — как всегда, второй — при помощи робототехнической брони (которая там только мешает). И третий раз (уже окончательно) — где бывший товарищ летает как птица и прыгает как макак (самое интересное, что ранее за этим субъектом такого не наблюдалось). А в следующем эпизоде все как раз наоборот — теперь уж злодей сидит в «роботе».

Круто? Не думаю. Немного разбавляют скуку полеты на футуристическом чудо-вертолете и исполнение роли стрелка в крутом танке. А вот плавание на мини-субмарине по речке-вонючке портит и без того неприглядную картину.

И напоследок — пара ласковых слов о переводе: ☹☹☹☹☹!!! И вот несколько тому доказательств:

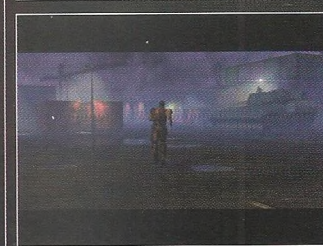
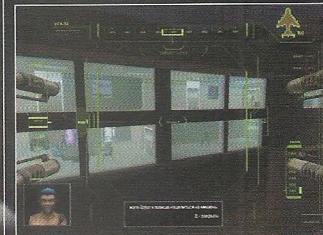
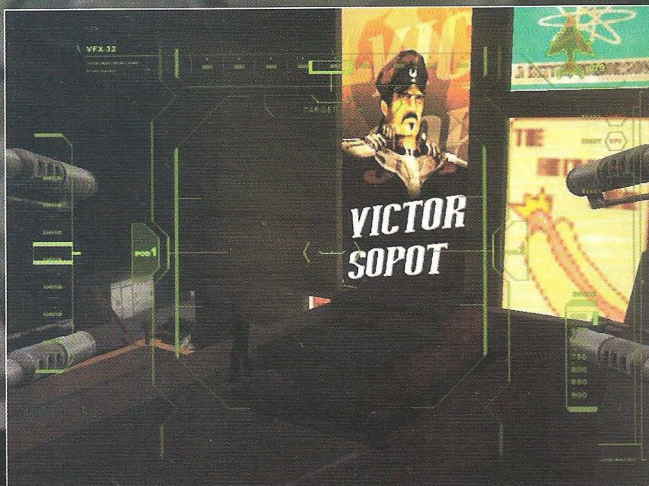
- «Делают вам устарелым»;
- «Удалите пулеметное гнездо»;
- «Убить Канслера Сопот»;
- «Бросьте висячую платформу на врага»;
- «Нажми новую кнопку мыши, клавиш или Контроллера»;
- «Смотрите открытыми глазами в Центре Города»;

- «Обратите внимание на оптический прицел некоторого оружия. Они обеспечивают информацией о месте врага»;
- «Находясь на башнях, с помощью вторичного оружия приблизьте мишени»;
- «Наведите на мишени, используя альтернативный огонь на пускателе ракеты»;
- «Можете разбить пехоту, пилотируя Оружие Боя»;
- «Альтернативный огонь антиперсонального оружия стреляет липучими гранатами»;
- «Жать Enter клавиша целиться на мишень».

РУСИФИКАЦИЯ это не РУССЕФЭКАЦИЯ! В таком случае остается сказать только одно: «Мой твой не пАнемАить!».

Ну и конечно, не нужно лишний раз напоминать о том, что разница между лицензионными и «всеми остальными»© дисками заключается именно в КАЧЕСТВЕ, а не в наличии голограммы. Вот тут-то вроде и пора бы развивать эту тему и начинать брззжать по поводу «зачем платить больше?» — но, к сожалению, пора закругляться...

The Lich



Название: Top Gun: Combat Zones
Разработчик: Digital Integration
Издатель: Titus Interactive
Жанр: Combat Flight Simulator/Arcade
Требования: P II — 400, 128 Мб, 3D acc.
 Рекомендуется P III — 800, 256 М., 3D acc.
Поддержка multiplayer: отсутствует
Похожие игры: «Шторм», SW: RS 3D

Оценка
 Графика
 Звук
 Геймплей
 Управление

7
7
6
8
7

Душевная аркада



Жанр аркадных авиасимуляторов никогда не был так популярен среди ПК-игроков, как, скажем, обычные авиасимуляторы. Вероятно, ПК до сих пор просто не хватало мощности, чтобы соперничать в этой области с консолями. Однако определенный контингент геймеров, несмотря ни на что, всегда поддерживал планку спроса, заставляя разработчиков делать симуляторы, изрядно разбавленные аркадными элементами. Теперь же выпуск «леталок» для ПК, похоже, превратился в традицию, поскольку даже с прихо-

дом графических карт нового поколения ситуация практически не изменилась.

Первое, что замечаешь, затолкав диск в свой любимый и ненаглядный ПК, — это, конечно же, общая стилистика игры. Она просто вызывает небольшой щенячий восторг — особенно если сравнивать игру с любым таким же симулятором полетов, но только с более продвинутым внутренним наполнением. То есть тут вас не подстерегает приборная панель истребителя, роль кнопочек и тумблерочков которого выполняют ваши мышка и клавиатура (или джойстик/геймпад). Здесь все до безоб-

разия просто — и это в чем-то даже приятно! Повороты вправо, влево, вверх, вниз легко закрепляются за стрелочными кнопками на клавиатуре. Газ и своеобразный тормоз присваиваем близлежащим кнопкам на все той же клавиатуре. Там же можем установить и переключение вида.

К сожалению, в игре предусмотрено только три вида: «из глаз», от третьего лица и от того же третьего лица, но только с возможностью крутить камеру во время полета. Есть также возможность зумировать мини-карту обзора миссии. Что касается боевого оснащения, то можно не слы-

шать ком напрягаться с многочасовыми осмотрами боевого оперення вашей птички. Здесь, опять-таки, все просто: что выдали в начале миссии, тем и будете валить крылатых супостатов.

Но, как ни крути, а кое-какие ограничения вам все-таки ввели. Хотя предусмотрительно позаботились также и о нескончаемом боезапасе в виде «вечного пулемета» — это легко проверяется при первых боевых вылетах, когда вы, выстреляв все ракеты класса «воздух-воздух» (но при этом умудрившись ни разу не попасть в цель), начинаете судорожно давить на клавишу стрельбы





из пулемета, дабы напичкать крылатую машину противника раскаленным свинцом... И тут замечаете, что ваше оружие ни на секунду не умолкает, а продолжает поливать всех и вся металлом!

Кстати, упомянутые особенности распространяются на все находящиеся в нашем распоряжении штурмовики. Единственное отличие между разными самолетами, которое мне удалось заметить, это прирост в скорости с получением нового, более продвинутого истребителя. Однако, как показала тестовая практика, не каждому дано управлять многотонной машиной при помощи клавиатуры и мышки. Тут мне на выручку приходил мой любимый геймпад — при его помощи удавалось выделять такие кульбиты, от которых у моего младшего брата челюсть падала на пол. Кто не верит, пусть попробует на полной скорости пролететь в километровом туннеле, а при выходе — взмыть в небесную высь. Или полетать над гладью океана между лениво плавающих айсбергов, по ходу дела расстреливая вражеские ракетные установки класса «земля-воздух».

Немаловажную роль играет и то, каким образом удастся уничтожить обнаглевшего про-

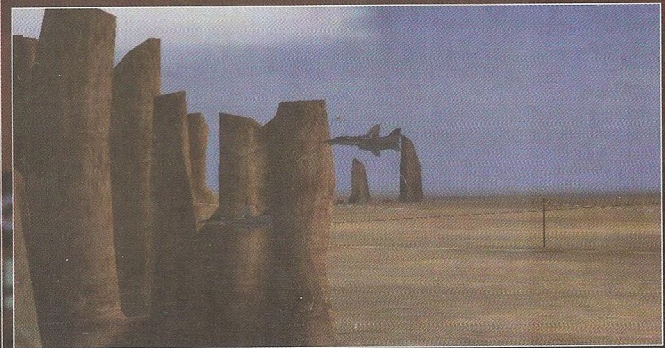
тивника. Максимальное количество очков, разнообразные бонусы и бесполезные комментарии мы получаем за меткую пулеметную стрельбу. Бомбы метать проще, но это не так эффективно (здесь действует принцип: взлетел выше, навел поточнее, сбросил, получил результат) — сие действие результативно для больших построений с хорошо охраняемыми орудиями.

По результатам миссии за особые снайперские заслуги вручается золотая звезда, за менее удачные вылеты — серебряная, а чаще всего — бронзовая. Чтобы заработать заветное золото, нужно изрядно-таки попотеть и за короткое время с малым расходом боеприпасов (вдобавок, с прикольными кульбитами) завалить противника. Но за это получаете доступ к новым миссиям и новым моделям крылатых машин. Дефицита целей не наблюдается — дизайнерам миссий, судя по всему, особенно понравилось расставлять буквально друг на друге зенитные установки и забивать воздушное пространство десятками неприятельских самолетов и вертолетов. Как-то мне довелось поставить уровень сложности на максимум и запустить миссию. Поверьте, если бы это



произошло в настоящем combat flight simulator, я бы никому такого не пожелал — шупленький F-18 противостоял в горном ущелье пятнадцати МиГ'ам, парочке вертолетов, да еще и вперемешку с зенитными орудиями...

Кроме того, во время самой игры были замечены глюки и баги. В одной из миссий я отвоевывал злосчастные квадратные километры, уничтожая все, что там находилось. Но, как только я закончил миссию, меня тут же бросили на защиту



Холодная вода после жаркой бани

То, что горы подробностей, которыми обрастают задачи сценария, надоедают уже после второй миссии, — сегодня ни для кого не секрет. Но вот то, что цель миссии (а вернее — брифинг в ее начале) не несет в себе абсолютно никакой смысловой нагрузки — это уже нечто! По моему мнению, авторам проще было написать: «Уничтожить все, что напоминает врагов» — и этого вполне хватило бы. То есть получили «mission objectives» — выполняйте, и никаких интриг!

собственной недвижимости от внезапного нападения врага, успевшего уже организовать сеть ПВО. И, как потом выяснилось, свое подкрепление противник материализует в удобных участках карты боевых действий — очевидно, применяя технологию телепортации©.

P. S.: но в общем, можно сказать, что игра немного ожилила уже, казалось бы, умерший жанр аркадных леталок. Пока.

Sova



Название: X-men 2: Wolverine's Revenge
Разработчик: Livesay Technologies
Издатель: Activision
Жанр: action/arcade
Системные требования: P II — 400, 128 Мб, 32 Video

ОЦЕНКА: TM 11
Графика: 8
Геймплей: 11
Управление: 10
Звук: 11

Намотай врага на коготь

На комиксах и мультфильмах, посвященных «Людям Икс», выросло не одно поколение американской молодежи, а также отдельно взятые украинские личности вроде меня. Бравая команда мутантов во главе с профессором Х довольно часто являлась в гости к обладателям консолей, но по техническим причинам никак не могла добраться до мониторов и винчестеров счастливых обладателей персональных компьютеров. Да на PC и без X-men'ов хватало героев... И только с выходом второй части фильма было решено рискнуть и выпустить мутантов в формате «PC CD-ROM». Вот и портировали игру под названием **X-men 2: Wolverine's Revenge**.

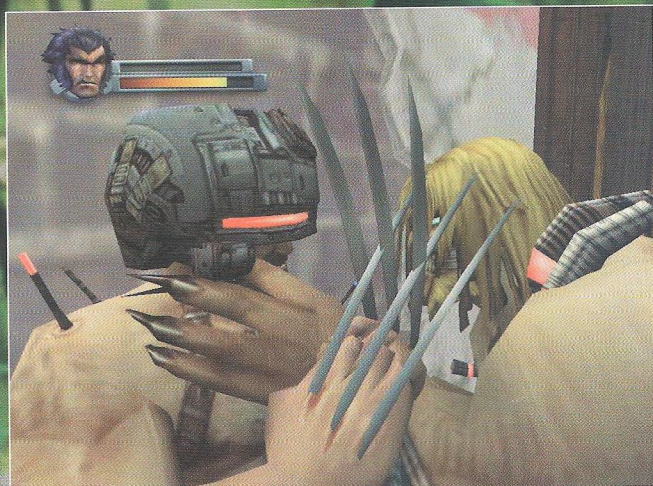
Уже из названия ясно, что главным героем игры является некто Logan, широкой общественности более известный под ником Wolverine. Крутой



нрав этого представителя homo superior вкупе с адантиновым скелетом, острыми «когтями», способностью к регенерации, со сверх всякой меры развитым чутьем, а также с намеком на специфическое чувство юмора — все это делает Логана единственным и самым подходящим персонажем на роль героя в 3D-экшене от третьего лица.

Кстати, можно считать интересными и забавным тот факт, что некоторые игровые обозреватели называли Wolverine'a оборотнем. А в мультфильмах и комиксах, как ни странно, об этом не было ни слова. Ну да ладно, знать и держать в голове абсолютно все не дано никому.

И, несмотря на то что первоначально игра разрабатывалась под приставки, всё не так уж и плохо — ведь к созданию игры свои когтистые лапки приложило немало известных и всеми уважаемых людей.



Так, сюжет принадлежит перу Larry Hama — штатного автора из Marvel; а озвучивали игру такие личности, как Mark Hamill (что, не знаете? Ну так Люка Скайвокера точно знать должны©) и Patrick Stewart — сыгравший профессора Ксавьера в обоих фильмах.

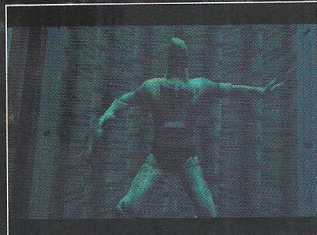
Так что со звуком в игре все ОК, но вот с графикой, с точки зрения геймера-компьютерщика, немного не сложилось — количество полигонов чуток не дотягивает до обещанных пяти тысяч на квадратный метр поверхности Лары Крофт©. Да и анимация тоже немного подкачала — персонажи двигаются немного рез-

ковато и неестественно, причем иногда даже слишком неестественно.

Ну, что поделать, сказывается приставочное происхождение — ведь все делалось в расчете на хилую и мелкую ОЗУ консолей так называемого «нового поколения». Зато, что важнее всего, все это почти не тормозит.

К сожалению, доблестные локализаторы чудесным образом уместили двухдисковую игру на одном диске©. Секрет прост — из игры вырезаны все ролики, включая вступление и финальный мультфильм (что вообще непростительно). Есть «бяки» и в переводе, а проблема со шрифтами, судя по всему, просто неискоренима.

Кроме того, в силу вышеупомянутой консольной родословной, в качестве основного «орудия труда» желательно использовать такой малознакомый компьютерной братии девайс, как геймпад. Нахальное





ээ-э... заимствование этого устройства у нашего всеми и вся уважаемого любителя аниме ускорило прохождение игры, как минимум, вдвое. Так что делаем выводы. Самый дешевый геймпад стоит порядка десяти зеленых американских президентов, и, я думаю, никто от такой покупки не обеднеет. Тем более что, ввиду массовой миграции консоль-



ных обитателей на компьютеры, данная вещь будет нелишней в хозяйстве каждого продвинутого геймера.

Самое привлекательное в этой игре (на мой и еще кое на чей взгляд) то, что игровой процесс представляет собой гремучую смесь экшена и файтинга. Да, видать, сказывается нежелание портировать «Mortal Combat 5». Логан с са-

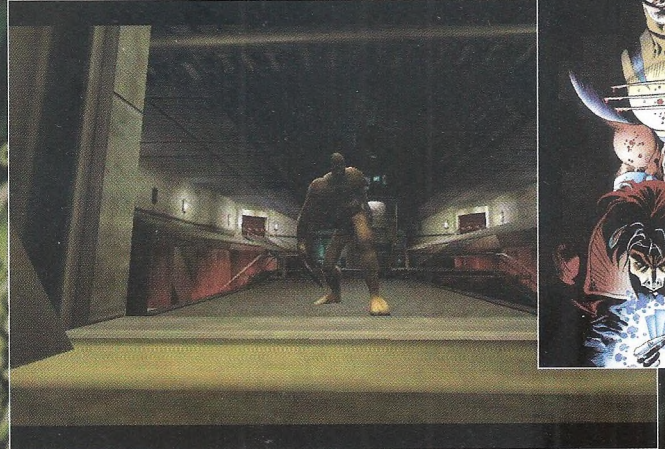


мого начала имеет несколько базовых ударов и, как и заведено там у них на приставках, может выполнять различные комбо. Причем с ростом числа зверски поцарапанных Wolverine'ом плохих парней будет расти количество и качество известных ему комбинаций. Ну и, как всегда, в конце каждого эпизода предстоит душевный разговор с боссом.

Кроме адамантиновых когтей, разработчики попытались реализовать в игре и другие способности Wolverine'a. Так, убрав когти, герой потихоньку начинает восстанавливать пошатнувшееся во время схваток с противниками здоровье. А вот способность чувствовать опас-



ность сделана не ахти как — хотя нет, скорее всего, не плохо, а просто некрасиво. Шестое чувство — такая штука, что ее и простым человеческим языком описать нельзя, не то что каким-то языком программирования. Но, так или иначе, именно благодаря этой фишке можно найти ловушки или узануть приблизительное количество фрагов... точнее — вра-



гов, которые вероломно притаились за ближайшим углом.

Игра органически дополняет комиксы, мультсериал и оба фильма, ибо в ней присутствуют все необходимые для этого ингредиенты: хорошие и плохие мутанты, смертельная угроза, драки, взрывы, крутой

главный герой, который претнапролом к счастливому финалу и, собственно, Happy End. Довольно банально, не так ли? Но что-то заставляет играть... Что именно — всем желающим предлагаю выяснить самостоятельно.

Лешук Алексей

ИГРАЮТ ВСЕ!

«ШПИЛЬ!», начиная с №3, проводит новую долгоиграющую акцию «Сначала было слово».

В каждом журнале мы будем прятать по одному слову, написанному задом наперед.

Найдите это слово, правильно впишите его в прилагаемый купон и вышлите в адрес редакции.

Каждый месяц пять читателей, отправивших письма первыми (это будет определяться по почтовому штемпелю отправки!), получат **подарки!**

Кроме того, среди всех приславших правильное слово, будут разыграны призы.

И это еще не все...

Из всех собранных слов надо будет составить предложение и на специальном купоне отправить его, опять-таки, в адрес редакции.

Самым удачливым (смелым, остроумным и т. д.) достанутся **призы!**



Купон:

Правильное слово: _____

ФИО _____

Контактный телефон _____

Текст: _____

Публикуем победителей следующего тура (слово, спрятанное в «ШПИЛЬ!» №4)

Первая пятерка:

1. Николаев Сергей Станиславович (г. Киев)
2. Хоменко Андрей Николаевич (г. Киев)
3. Бушинский Никита Владимирович (г. Киев)
4. Скрипнюк Богдан Викторович (г. Киев)
5. Выхристюк Е.Г. (г. Киев)

А этих победителей определил жребий:

- Некрасов Игорь Федорович (г. Киев)
- Шишканов Андрей Николаевич (г. Львов)
- Ющенко Сергей Петрович (г. Киев)
- Курасов Евгений Юрьевич (г. Кременчуг)
- Магалич Андрей Анатольевич (г. Киев)

Как всегда, киевлян ждем в редакции до 15 июля.

Партнер акции:

Самый лицензионный поставщик программ для домашних компьютеров в Украине

1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам партнерства обращаться: e-mail: multimedia@1c.ua, http://games.1c.ua

Название игры: Galerians: Ash
Платформа: PlayStation 2
Жанр: survival horror
Издатель: Sammy Studios
Разработчик: Enterbrain
Мультиплеер: отсутствует
Сайт игры: www.sammystudios.com

ОЦЕНКА: 10
Графика: 10
Геймплей: 9
Управление: 8
Звук: 10

Осторожно, во дворе злой компьютер!

С начала массового распространения компьютеров и последующего их объединения в локальные и глобальные сети художественный вымысел стал беспощадно эксплуатировать понятия «виртуальность», «киберпространство», «хакеры» и так далее. Требовалось наглядно объяснить простому пользователю, что такое сервер, как работает вирус и почему нужно бояться незаконного вторжения в свой компьютер. Сейчас, когда каждая домохозяйка способна управлять холодильником через интернет, можно было бы ожидать более реального отношения к виртуальному пространству. Но для разработчиков игр закон не писан — и в наше продвинутое время они продолжают рассказывать сказки об ужасах внутреннего устройства компьютера, где застряла очередная злобная оцифрованная личность, мечтающая добиться абсолютной власти над миром и порвать всех людей, как Тузик тряпку.

О том, что нужно делать, если на вас напал злой компьютер, наглядно рассказывалось в вышедшей в 2000 году на PSone игре «Galerians». И трех лет не прошло еще, а разработчики из компании «Enterbrain» уже наваяли продолжение этого некогда популярного представителя жанра survival horror.



К сожалению, названием новой игры стало не звучное и лично мной ожидаемое «Galerians 2: Проклятие проклятого компьютера», а всего лишь **Galerians: Ash**. Жаль, конечно, но это не так уж и важно. Главное, что сюжет игры оправдал все мои ожидания. Вот именно с него я, пожалуй, и начну свой обзор...

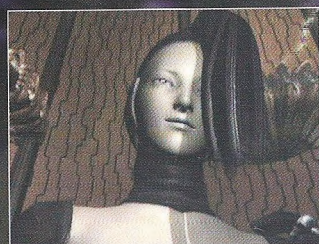
Если вы помните, первая часть закончилась тем, что главный герой по имени Рион, владеющий телекинезом, одержал победу над суперкомпьютером Дороти, после чего на Земле сразу воцарился мир и всеобщее счастье. Но, как известно, все хорошее в нашей жизни либо противозаконно, либо аморально, либо ведет к ожирению — но, так или иначе, заканчивается. Вот и спокойствию нашей планеты пришел через шесть лет конец —



Дороти каким-то образом удалось восстановиться и запустить пусть одну, но очень вредную программу.

Как вы предполагаете, какую гадость на этот раз выкинул наш злостный калькулятор? Думаете, с помощью этой программы Дороти послала на Землю армию боевых тостеров или электрических мухобоек-снайперов? Нет, все намного хуже — активизация программы привела к созданию существ Galerians, единственной целью которых является тотальное уничтожение человечества.

Сразу хотелось бы отметить, что Galerians представляют собой не каких-нибудь злобных моллюсков, пытающихся захватить Землю, — это мощные чудовища, которые в 697 раз ужаснее и волосатее чудовищ естественных (таких как лягуш-

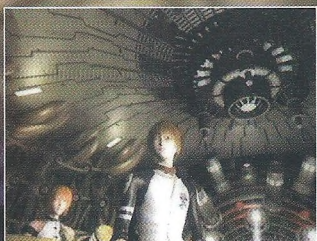


ки-вампиры и слоны-домовые). В роли же борцов за мир, как и прежде, будут выступать Рион и его подруга Лилия.

Таким образом, от борцов за дело мира опять больше всех пострадают инопланетные всевозможных форм и расцветок, по наивности решившие пожить на Земле чем-нибудь новеньким, вкусненьким и тепленьким. В общем, в игре «Galerians: Ash» им опять влетит. По милости разработчиков вам придется, не щадя живота своего, огнем и мячом доказывать врагам человечества всю бесперспективность милитаристского подхода к жизни.

Помимо монстров, вам предстоит столкнуться еще и с предводителями расы Galerians — четырьмя биоорганизмами, обладающими, как и Рион, сверхъестествен-





ными психическими способностями. А вот и они — Ash, Parano, Nitro, Spalder.

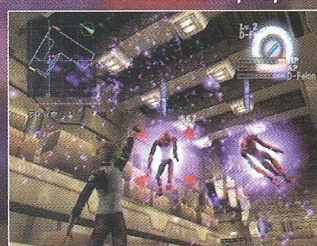
Ash — последний созданный компьютерной системой биоорганизм. Он запрограммирован на запуск вирусной программы в случае смерти Дороти. Питается исключительно обогащенным ураном, стимулирующим критическое состояние внутри организма Ash. Сразу скажу: этот токсичный мститель не только будет портить вам воздух и настроение в течение всей игры — он еще и является самым сильным противником в «Galerians: Ash», особенно после завтрака, обеда или ужина.

Parano занимается исключительно «чиповкой» людей. Внедряя механический чип в глаз человека, он тем самым полностью подчиняет его себе.

Nitro же считает людей и мир в целом весьма скучными — и поэтому без зазрения совести уничтожает всех, кто попадает на ее пути.

Spalder — самый первый и самый легкий босс в игре. Считает себя жертвой неудачного эксперимента и проклинает Риона, для уничтожения которого, собственно, и был создан. Везде ходит с плюшевым пауком (предназначение которого не известно даже ему самому) и мечтает когда-нибудь сменить этого лохматого осьминога на Микки Мауса.

Теперь настало время поведать вам о боевой системе, представленной в игре. Сразу придется огорчить всех маньяков-убийц всех калибров и степеней серийности, а также прочих любителей кровавостей: в «Galerians: Ash» разра-



ботчики не предоставили игроку богатого выбора оружия — начиная от классических дробовиков и заканчивая всякого рода фантастическими бластерами и пушками. Так что радостей садизма не предвидится.

Сражаться придется, в основном, с использованием своих сверхъестественных способностей. Именно их Рион и будет использовать как для защиты, так и для нападения. Изначально наш герой будет располагать лишь тремя видами атаки (Nalcon, Red и D-Felon) и одним защитным умением. По мере прохождения сила атаки и защиты персонажа будет возрастать, а количество доступных умений — увеличиваться. Накопление опыта в игре происходит традиционно для большинства компьютерных и видеоигр: побежденные враги оставляют полезные предметы (в нашем случае — таблетки) и «очки опыта», которые автоматически попадают в ваши закрывающиеся ручки.

Чтобы воспользоваться определенным умением, нужно его сначала зарядить. На каждую такую зарядку уходит секунды по две. За это время подлые враги успевают сплестись румбу, поплывав в потолок, написать маркером на стене какую-нибудь жизнеутверждающую гадость в духе: «Рион — дурак, а Лилия еще дурнее!» — и, конечно же, с пятаком раз в вас пальнуть. Вы же в это время не сможете ни увернуться, ни использовать щит.

Кстати, о защитном щите... Толку от этого наворота весьма немного, поскольку при его использовании вы не сможете ни передвигаться, ни использовать умения атаки. Ко всему прочему, щит защищает исключительно и только вашу лицевую сторону — хотя враги чаще всего атакуют либо сверху, нанося удары в голову, либо вообще со спины.

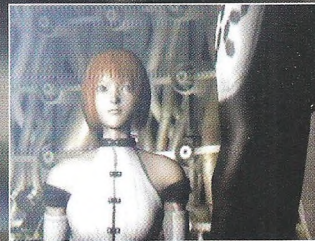


Риону, прежде чем прибегнуть к тому или иному умению, необходимо определенное количество энергии. Чем ниже уровень энергии — тем уязвимей и слабее становится ваш герой. Чтобы этого не произошло, Риону нужно для подпитки своих телепатических способностей регулярно принимать специальные таблетки...

Лично мне кажется, что он просто злоупотребляет галлюциногенами. Представьте, если в конце игры это окажется правдой? Вот это беднягу накрыло... Хотя, если верить разработчикам, Рион употребляет исключительно витамины. Ну, витамины — не витамины, но лучше все-таки не переусердствовать с их приемом. Ведь от чрезмерного их употребления вашему герою может стать дурно, что, в свою очередь, скажется не только на его здоровье, но и на управлении в целом.

Игра проходит с использованием вида от третьего лица. Виртуальная камера располагается за спиной игрока. Для осмотра окрестностей можно воспользоваться видом от первого лица — но двигаться в таком режиме, к сожалению, будет невозможно, да и обзор окрестностей ограничится углом в 90 градусов. В общем, вид от первого лица в «Galerians: Ash» — приспособление весьма бесполезное.

Графически игра выглядит безупречно. Она возвращает игрока в футуристический мир — пугающий и не похожий на реальный. Прекрасное трехмерное графическое исполнение, основанное на



новом 3D-движке, и невероятные спецэффекты полностью перенесут вас в другую реальность.

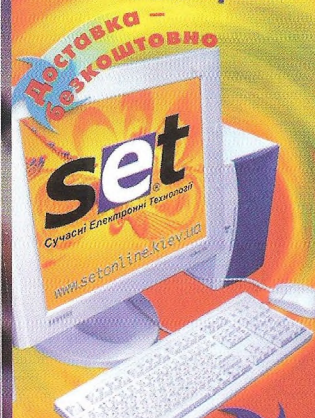
Кроме того, разработчики позаботились о качественном звуковом сопровождении, которое, как мне кажется, существенно влияет на успех проекта в целом.

Именно грамотное сочетание всех характеристик игры: визуального исполнения, музыки и хорошего игрового процесса — делает «Galerians: Ash» интересным и запоминающимся проектом, несмотря даже на некоторые недостатки по части боевой системы игры. Ну что, господа геймеры, покажем злостным Galerians, где байты зимуют?

Крапивенко Ольга,
helga666@mail.ru

**Постійна знижка
школярам та студентам**

**КОМП'ЮТЕРИ
Комплектуючі
Мультимедіа
Периферія
Телефони**



**У вихідні дні 3%
знижка на системні
блоки**

Київ, пр. Науки, 4
(Московська площа)
тел. (044) 250-9761
(багатоканальний)
e-mail: set@setonline.kiev.ua

Комп'ютери сертифіковано УкрСЕПРО

Название игры: Clock Tower 3
Платформа: PlayStation 2
Жанр: survival horror/adventure
Издатель: Capcom
Разработчик: Capcom/Sunsoft
Мультиплеер: отсутствует
Сайт игры: www.capcom.com



ОЦЕНКА:	11
Графика:	10
Геймплей:	12
Управление:	10
Звук:	11

Когда часы 12 бьют...

О том, что игрок в последнее время пошел невдумчивый и что его сложно заинтересовать каким-то сложным проектом, писали, как мне кажется, уже все. И ведь правду писали. И совершенно напрасно все ругают производителей игр за то, что те сплошную попсенью гонят. Ведь не идиоты же эти компании: маркетинговые исследования проводят активно, спрос изучают. И то, что мы получаем в итоге, является простым следствием всех этих действий. Ну что поделать — любая массовость приводит к неизбежному падению качества продукта, ибо, как гласит статистика, чем больше размеры случайной группы людей, тем ниже у нее коэффициент сообразительности. Кстати, поэтому и благополучно скончался такой жанр, как квест, — массам это неинтересно. Массам надо, чтобы все сверкало и переливалось,



а если у главного героя еще и формы соблазнительные — так это вообще замечательно. Лара Крофт рулит, силиконовые груди правят миром. Амен.

Так что рассматривать все выходящие игры следует именно из описанных соображений — пытаюсь среди дикого количества поделок, ориентированных именно на массового тинэйджера («Финт для тех, кто и вправду крут»), найти игры, в которых остались намеки на то, что создатели их



пытались, не покидая рамок массового продукта, сделать свои игры более глубокими, более интересными... Нетипичными, в конце концов.

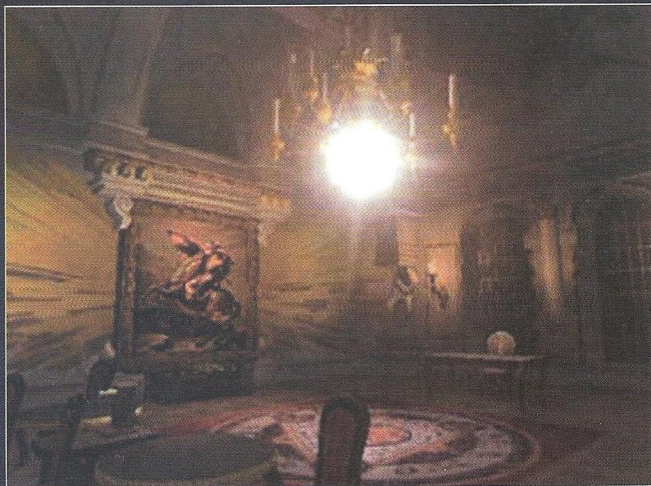
И именно потому, что Clock Tower 3 отвечает означенным критериям, этот проект и заслуживает звания хита. Хотя, честно говоря, сначала в этом были некоторые сомнения.

«Родителями» игры являются заслуженная «Capcom» и не менее известная «Sunsoft». Так как игра «Clock Tower 3» при-

надлежит к жанру survival horror, где главной героиней является девушка, то, разумеется, сначала было подозрение, что нам покажут очередной «Resident Evil». Однако опасения не подтвердились: игра вообще не похожа на традиционные ужастики с пальбой из бауки по выпрыгивающим из-за угла монстрам.

Но обо всем по порядку... История начинается с того, что выпускница средней школы — пятнадцатилетняя Алиса





Хэмилтон — получает довольно странное письмо от матери. «Уезжай как можно дальше от родного дома, — писалось в нем. — Не важно, насколько заманчивым кажется тебе возвращение на собственное пятнадцатилетие. Будь осторожна — тебя подстерегает опасность»...

«Нет уж, подарки на день рождения — это святое», — решает девушка и на следующий же день возвращается домой.

По прибытии Алиса обнаруживает, что мама и дедушка исчезли, зато появился странный иностранец с идиотской улыбкой, по непонятным причинам проживающий в их особняке. «Где мой торт и подарки?», — пристально глядя на незнакомца, спрашивает девушка. «Тебе предназначено судьбой освободить томящиеся души...», — отвечает иностранец и удаляется наверх, оставляя Алису одну. «Вот крендель! Наверное, съел все, а теперь рассказывает басни о моей избранности», — решила девушка.

Но, делать нечего, придется искать пропавших родственников. Здесь-то и начинается самое интересное... В поисках своих родителей Алисе придется совершить путешествие во времени, разгадать тайны своей семьи, сразиться с серийными маньяками и принести покой замученным ими душам.

Сказать, что игра захватывает, — значит не сказать ничего. Сюжет «Clock Tower 3» настолько интригующ, что с первых же минут игры просто завораживает, полностью овладевая вниманием игрока.

Теперь поговорим об игровом процессе «Clock Tower 3». Главная героиня игры, Алиса, — это первый персонаж Сарсом, не владеющий приемами рукопашного боя и не обладающий сверхъестественными способностями, позволяющими герою перевоплощаться в какого-нибудь демона типа Скунсатора. Алиса не является также и сверхмощным биороботом-садоводом, не умеет бегать по стенам — она даже

не магистр черной, белой или полосатой магии, и в ее арсенале нет заклинания «Шиндр, мындр, лапупындр!», способного привести в недоумение любого врага.

Алиса — обыкновенный человек, причем такая же недоотепа, скажем прямо, как и мы с вами. В общем, все как в реальной жизни.

Для того чтобы еще больше подчеркнуть это, разработчики практически лишили нас оружия. Никакие базуки, винтовки, обрезы, топоры, межконтинентальные баллистические ракеты и пустые бутылки разного калибра из-под спиртных напитков в «Clock Tower 3» по углам не валяются. Мы противостоям всем ужасам, имея лишь пузырек со святой водой (которая, кстати, вовсе не убивает призраков, а лишь на некоторое время отгоняет их) да голову на плечах.

«Clock Tower 3» — это, прежде всего, авантюра, и основной игрового процесса является решение головоломок и осторожное исследование окре-

стностей, а не тупое мочилово с монстрами.

В игре присутствует два типа врагов. Первые — души замученных убийцами людей, блуждающие в поисках каких-либо своих вещей. Найдя потерянную вещь и вернув ее истинному владельцу, вы освобождаете призрака от оков нашего измерения и даете его душе возможность обрести вечный покой. В том случае, если вы не сможете найти пропажу, призрак будет плестись за вами повсюду, преграждать путь и постоянно канючить что-нибудь в духе: «Алиса, ну когда же ты наконец-то найдешь мою любимую ковырялку для носа?». Впрочем, терпение призрака не безгранично, и в конце концов он скажет: «Вот бестолочь! Ни о чем попросить нельзя!» — и оставит вас в покое. Призраки такого рода усложняют прохождение миссии, но большой роли в «Clock Tower 3» не играют.

Реальную угрозу таит в себе второй тип врагов, представленный в игре, — серий-



404

Страница не найдена

Если вы видите это сообщение и у вас есть журнал который вы можете отсканировать, свяжитесь пожалуйста с участниками форума old-games.ru по следующей ссылке:

<https://www.old-games.ru/forum/threads/starye-kompjuternye-igrovye-zhurnaly.31874/>

404

Страница не найдена

Если вы видите это сообщение и у вас есть журнал который вы можете отсканировать, свяжитесь пожалуйста с участниками форума old-games.ru по следующей ссылке:

<https://www.old-games.ru/forum/threads/starye-kompjuternye-igrovye-zhurnaly.31874/>

Название: Cabela's 4x4 Off-Road Adventure 3 (Racing)
Разработчик: Activision Value
Издатель: Activision Value
Жанр: Racing
Требования: P III - 500, 128 Mб RAM, 16 Mб 3D Card
Рекомендуется: P IV - 1.0, 256 Mб RAM, 32 Mб 3D Card

ОЦЕНКА: 8
Графика: 10
Геймплей: 6
Управление: 6
Звук: 11

ФАРГУС®

Там, где пехота не пройдет

Знаете ли вы, не знают иностранцы, что такое «бездорожье»? Они так думают, что «без» или «внедорожье» — это когда асфальт не лежит на всех четырех колесах движения! Хэх, сильно же они ошибаются...

Говорят, что у эскимосов для обозначения разных состояний снега существует аж несколько десятков слов. Все потому, что они с ним постоянно имеют дело. Вот и у нас в стране, равно как и в других братских странах Африки, Азии, Антарктиды и прочих не слишком благополучных мест, есть куча масса разных градаций для обозначения «внедорожья».

К примеру, возьмем это самое «бездорожье» — для нас это простая и очень пригодная для езды грунтовая дорога. Даже не так. Их «внедорожье» — это по-нашему песчаная, утоптанная, улучшенная грунтовая грязная грунтовка, с колеями или без, развезенная, глиняная, каменистая, чистая, с промоями, гравийная, гаревая, накатанная грунтовка... Короче, что я вам рассказываю — вы и так в курсе! ©

А вот те же американцы очень любят «экстремальную» езду — то есть езду по таким дорогам. Для нас езда на дачу чаще всего особым экстримом не считается, хотя дороги за городом (а иногда и в городе) точно такие же, как в ихнем «экстриме». А вот для них это экзотика.

И если у нас в стране для езды по грунтовке обычно выбирают грузовик или «Запор» (грузовик в колее не застрянет, а лимузин «Зе-А-Зе 968 Мэ» легко из любой ямы вынести, как ребенка, на руках), то у них для этого дела покупается полноприводная машина ценой от 15 тысяч бакенских до полумиллиона долларов (а иногда даже и еще больше накрутить можно). За высокий клиренс (расстояние от днища машины до земли) и огромную мощь эти автомобили так и называют — внедорожники. И именно такие мощные и холеные красавцы фигурируют в очередной версии **4x4 Off-Road Adventure**.

Ты садишься за руль, давишь педаль газа — и шестилитровый двигатель выстреливает машину вдаль, дорога пролетает мимо; и, когда стрелка спидометра переваливает за 200 км/час, ты видишь уже только то, что находится прямо перед тобой — пейзаж по обе стороны дороги сливается в одно пятно... Тпр-р-р-ру, моя лошадка! Тут этого не будет! Если кто не в курсе, то «Внедорожные полнопри-

водные приключения», это, скорее, гонки для «тормозов» — если смотреть на них с точки зрения любителей NFS или ралли Коляна МакРее. Тут приходится много думать — чуть нажать на газ, проехать еще полметра, и снова думать: как не врезаться в камень, как не свалиться в пропасть или как объехать этот чертов кактус.

Есть такой вид спорта, не помню, как он называется: пацаны на мицициклах скачут по каким-то шинам, бочкам и панелям. Там ситуация похожая: пацан полчаса примеривается, после чего — бац! — рывок, прыжок, и он уже на крыше деревянного сортира. И снова ожидание и примеривание... Тут тоже: ехать нужно медленно, но не отрываться при этом глаз от дороги. Я имею в виду не то, что на дороге периодически ски падаются выпавшие

глаза водителей, которые увидели, как обнаженные девушки играют в доктора и пациента, — и эти глаза теперь от дороги отрываться нельзя. Нет, речь идет о том, что нужно постоянно следить за дорогой — потому что ведет она себя очень неприлично: то норвит резко пропасть из-под копыт вашего железного коня, то внезапно подсовывает под те же копыта камни или вонючие и тянучие болота...

Всё пытаюсь рассказать о геймплее нового раллийного симулятора, а получается черти-чушь какая-то. Ладно, попробую еще раз.

Итак, «4x4 Off-Road Adventure» — это не драки стенка на стенку, то есть 4 на 4. Это якобы ралли, где вы — водитель (назвать это «гонщиком» язык не поворачивается) и где вам нужно постепенно повышать

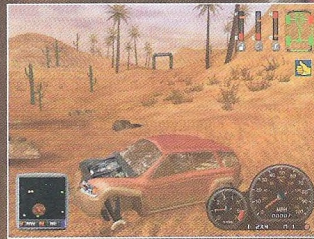




свой уровень вождения. Игра начинается с того, что ничего не понятно. Реально! Ты выбрал, за кого ездить (несколько персонажей имеет место быть) и на чем (можно еще докупить пару запчастей и поменять дворники на метелки для пыли, а армированную подножку — на небольшую позолоченную стремянку). После этого тебе говорят: «В добрый путь!» — и делаешь что хочешь. Что же делать НАДО — никто не говорит. По ходу в игре приходится самому разбираться, где и чего починить, где заправляться; а люди, встречающиеся на пути, предлагают работу и деньги. По традиции благородные рыцари денег не берут, а на подвиги — согласны всегда!

Но после пятого-десятого поезда становится ясно, что все эти приключения похожи — меняется только местность и те, кто предлагают сделать то или иное дело: подвезти, найти, отремонтировать — и так по кругу.

Причем эти задания не всегда просты. И дело тут не в сложности «квеста», а в вещах куда более прозаических — то в меню запутаешься, то в карте, а то просто дорога такая, что ну его в пень! Правда, мир в игрушке большой, развернуться есть где — но «развернуться» это имеется в виду в глобальном смысле: поиграть там, поездить, пейзажи посмотреть. А вот сделать разворот получится далеко не всегда. Я, к примеру, в небольшом ущелье терся о стены минут двадцать, наверное, прежде чем сказал себе «Хорош!» — да и перезапустил миссию.



Сложности возникают также и с сохранением. Этот момент оставляю для вас загадкой — кто будет играть, пусть своим умом дойдет, когда и как сохраняться и к чему это приведет.

В описаниях игр часто говорят о «продвинутой системе боя». В «Поездках по селам Голопушинской области 4x4» (то есть в нашей игрушке) тоже «продвинутая система боя». Только вот под словом «бой» следует понимать не драки и сражения, а настоящий «бой» — такой же как «бой тары». В нашем случае бьются не бутылки из-под пива, а дорожные машины. И бьются так, что и врагу не пожелаешь. Мне кажется, что разработчики в чем-то перегнули палку. Ну, отображение «травм» машины хромало всегда и у всех (в первую очередь бьются стекла, а потом все остальное — хотя в реале всегда наоборот), но чтоб от незначительного удара роговым отсеком в небольшой столб на дороге при скорости 10 км/ч вылетали все стекла и отваливались все наружные детали — это что-то новое... А у меня такой случай имел место быть!

Зато даже если ты разбился и встрял меж двух деревьев в джунглях, все равно есть возможность выйти из машины и походить вокруг — ноги размять, на обезьян посмотреть. Иногда помогает. Походишь-походишь, да и придумаешь что-нибудь — зацепиться лебедкой за бревно и вытащить машину, например.

К слову, в игре работает группа ангелов-хранителей. И если ты влетаешь в какую-нибудь симпатичную дыру в земле — да так, что назад дороги нет, то выход один: вызвать службу ремонта. Служба вызывается входом в меню и получасовым колупанием в подпунктах, после чего вам предлагают за незначительную сумму вытащить из дыры. Заплатив деньги, вы при-



ходите в себя на ближайшем ровном участке — а аварийки, которая вас вытащила, уже и след простыл. Делаем вывод — либо тут поработали сверхъестественные силы, либо к делу приложил руку наш старый знакомый со станции техобслуживания — субъект по фамилии Бэтмен — на своем бэтмобиле...

О ремонтных, заправочных и справочных службах говорить не стоит — их навязчивый сервис иногда даже срывает пробег по бездорожью. Вот так едешь себе, проезжаешь заправку — одно неловкое движение и машина застыла в воздухе, а заправщик спрашивает: «Вам полный бак бензина или вы тут просто так проезжаете?». Когда путем неистового тыканья во все кнопки мыши и клавиш загоняешь заправщика обратно



в ад — уже не помнишь ни куда ехал, ни зачем, да и сразу же встречаешь пару знакомых столбов, с которыми нельзя не встретиться лицом к лицу и не распить баночку-другую жидкости из системы охлаждения двигателя.

Из положительных же особенностей игры следует упомянуть о навороченном меню графических настроек, о возможности почти что бесконечного тюнинга (лишь бы денег хватило!). Ну и некоторые задания очень даже ничего — тут и ружьишко пригодится! Ведь иногда так приятно заехать куда-нибудь, куда компас привел, выйти из машины — и влупить из ружьишка солью льву под хвост! Какие там гонки!? Есть и гораздо более увлекательные занятия!

Max Pagan

9 РОКІВ ДИНАМІЧНОГО РОЗВИТКУ

Комп'ютерний світ

СВЯТКУЙМО РАЗОМ!

придбайте комп'ютер "DiaWest" та отримайте **ЗНИЖКУ 10%** на продукцію компаній EPSON, APC та HP в мережі магазинів "DiaWest"

ТА 5-ЛІТРОВУ **БОЧКУ ПИВА**

ЩОБ СВЯТО БУЛО СПРАВЖНІМ!

акція проходить з 15 травня до 15 липня

департамент комплексних проєктів 456-96-33

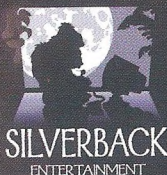
Київ: вул. Олени Теліги, 8, 455-66-55; пр. Оболонський, 49, 459-01-33; вул. Гната Юри, 20, 206-02-22 пр. Червоних Козаків, 8, 464-8-465; Харківське шосе, 55, 563-06-68; пр. 40-річчя Жовтня, 46/1, 250-99-00; пр. В. Маяковського, 43/2, 548-1-548; Луцьк, вул. Лесі Українки, 46, 77-4308; Херсон, вул. Суворова, 1-А, 26-4810; Івано-Франківськ, вул. Міцкевича, 14, 3-1361; Львів, вул. Римлянина, 1, 40-3464; вул. Костюшко, 22, 72-99-65; пр. Червоної Калини, 71, 223-03-85; Миколаїв, пр. Леніна, 74-А, 47-7774; Рівне, пл. Короленко, 1, 62-1043; Чернівці, вул. Воробкевича, 1-А, 7-2802; вул. Головна, 103, 58-4442; Дніпропетровськ, пр. К. Маркса, 92, 34-0604; вул. Робоца, 178, 770-3589; Вознесенськ, вул. Кірова, 23, 45-046

КОМПАНИЯ "МУЛЬТИТРЕЙД" ПРЕДСТАВЛЯЕТ

Акелла

HARBINGER

ПРЕДВЕСТИНИК



pc cdrom



Жестокая инопланетная раса безмолвно блуждала в просторах космоса, жадно поглощая ресурсы планет и уничтожая аборигенов. Огромные размеры звездолета "Предвестник" позволили поместить в него несколько миллионов жителей, большая часть которых считалась заключенными. Однако, не желая мириться с вечным рабством, некоторые из них смогли сбежать и затаиться в заброшенных отсеках космической тюрьмы. Только трем самым отважным представителям уничтоженных цивилизаций суждено одержать победу над захватчиками. Война за освобождение началась!

- Изометрическая ролевая игра с элементами экшена
- Свыше 65 уникальных врагов, включая 6 смертоносных боссов
- Три героя: человек, киборг-гладиатор и прекрасная представительница очень развитой инопланетной расы
- Уникальная атмосфера игры, оригинальное оформление, и прекрасная музыка

© 2003 "MultiTrade"
© 2003 "Akella"
© 2003 "Silverback"

Издатель на Украине - компания "МультиТрейд"
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.
(044) 237 5186, 495 1018; sale@multitrade.com.ua



Cabela's Off-Road 4x4 Adventure 3

Поменяйте в ярлыке игры launcher.exe на launcher.exe - cheats

Во время игры (в любой момент) нажмите тильду (<~>) и в консоли вводите следующие коды:

- **GodModeCora 0 и 1** — включить и включить режим бога;
- **GiveMoney #** — получить # денег на покупки;
- **NoClipCora 0 и 1** — переключить режим призрака;
- **BuyAllAccs** — купить все аксессуары;
- **CheatRepairAllCarPart** — во время поездки отремонтировать всю машину;
- **CheatUseStamina** — игрок может выйти из машины и ходить, не «уставая».

Чтобы выйти из консоли, снова нажмите тильду.

CSI: Crime Scene Investigation

Чтобы открыть все бонусы, по окончании игры (после того как все пять сцен закончены) нужно открыть файл сохраненной игры «Блокнотом» или другой подобной программой и поменять в последних строках значения параметров на следующие:

- evd = 100
- hint = 0
- ranking = 3
- bonus = 10
- score = 100

Это значения аналогичны тем результатам, которые вы получаете после идеального прохождения игры. Последний бонус будет 25 — и вы получите доступ к дополнительным картинкам и анимированной истории.

Enter the Matrix

Войдите в систему взлома (hacking в меню) и вводите следующие коды:

- **cheat 0034AFF** — все оружие;
- **cheat 1DDF2556** — бесконечный боеприпас;
- **cheat 69E5D9E4** — бесконечный фокус;
- **cheat FFF0020A** — быстрое восстановление фокуса;
- **cheat 7F4DF451** — бессмертие (только не рухните в пропасть — тогда и бессмертие не поможет);

- **cheat 13D2C77F** — бонусный уровень;
- **cheat 13D2C77F** или **1302C77F** — тренировочный режим;
- **cheat 4516DF45** — враги вас не слышат;
- **cheat FFFFFFF1** — невидимость;
- **cheat FF00001A** — турбо-режим;
- **cheat D5C55D1E** — многопользовательский файтинг;
- **cheat BB013FFF** — пониженная гравитация;
- **cheat 7867F443** — ускорение «Логоса»;
- **cheat 312MF451** — управление такси.

Команда Drop в хак-меню дает в некоторых местах дополнительное оружие:

- **DROP JXTRR10** — в Drainage Canal;
- **DROP PNSRZ10** — в North Concourse;
- **DROP RKHMS10** — в Airport Tunnel;
- **DROP JDZMT10** — на втором этаже West (Chateau);
- **DROP ZKHBD10** — в Courtyard (Chateau);
- **DROP RHFTQ10** — в Skyscraper (небоскреб);
- **DROP ZSZQH10** — в Warehouse (Chinatown);
- **DROP JDHQL10** — в Transformer Field (power plant);
- **DROP B1AXXF2** — на втором этаже PO Boxes.

Телефонные номера в игре:

- 001-949-555-0112
- 001-714-555-0187
- 001-213-555-0142
- 001-310-555-0111
- 001-949-555-0101

Между прочим, чтобы найти эти чит-коды и прочие полезные вещи, стоит смотреть по сторонам — например, на шоссе эти читы написаны на щитах.

Некоторые читы следует использовать с осторожностью — если они включены, то в начале уровня возле места респауна иногда появляется бомба, которая тут же и взрывается.

Cheats + Hits

Так что уровни типа самолета (Agent on Board) лучше проходить без читов.

Чтобы попасть на тренировочный уровень из коридора с бесконечным числом дверей, идите ко второй красной двери (справа). Идите, пока не пройдете первую красную дверь, и затем увидите вторую — войдите в нее.

Red Faction 2

Зайдите в Extras/Cheats и введите коды — далее активируйте их, после чего эти коды можно будет использовать в игре.

- **ххууууу** — здоровье;
- **zххуууу** — бесконечные гранаты;
- **zzzzzzzz** — прыгающие бомбы;
- **ууууууу** — бесконечный боеприпас;

- **ууууууу** — огненный дождь;
- **х** — взорвать кого-то;
- **ууу** — выиграть;
- **у** — получить все оружие;
- **wwwxyz** — открыть все;
- **ууууууу** — включить все читы;
- **ууууууу** — открыть все уровни.

Все оружие можно включить только во время игры — нажмите <ESC>, идите в меню читов и там вводите код.

Tien

Тильдой открываем консоль и вводим код **kingsoft 1** — это включит читы. Затем вводим:

- **God 1** — режим бога (чтобы вернуться в нормальный режим, вводим God 0);
- **FullLife** — максимальное здоровье;
- **fly 1** — режим призрака; чтобы вернуться — fly 0.

ПОВНА КЕРОВАНІСТЬ! СКАЖЕННИЙ ДРАЙВ!

www.diawest.com



вул. Олени Теліги, 8 455-6655
вул. Гната Юри, 20 206-0222
пр. Червоних Козаків, 8 464-8465
пр. Оболонський, 49 459-0133
Харківське шосе, 55 563-0668
пр. 40-Річчя Жовтня, 46/1 250-9900
пр. В. Маяковського, 43/2 548-1548

Название: Macross Plus Movie Edition
Режиссер: Седзи Кавамори
Студия-производитель/издатель: Emotion/Bandai

MACROSS
 SDF-1 CRUISER FORTRESS

Машины, которые летают

Что есть небо, укрытое облаками?
 Что есть ветер над бескрайними полями?

Если вы никогда не видели мощи железа, которое разрывает синеву облаков, простираясь над золотым песчаным океаном, если вам ни разу не приходилось сидеть за штурвалом истребителя — вам ни за что не ответить на вопрос: «Что есть птица, созданная человеком?».

Жизнь нередко сравнивают с потоком — потоком образов воспринимаемых предметов и явлений, а также мыслей и чувств, оставленных ими в нашей памяти. Воспоминания о том, что было, и образы представляемого будущего сливаются в единое течение непрерывного ручейка, порожденного нашей деятельностью в окружающем мире, невидимой нитью связанной с обществом. Которое, в свою очередь, шаг за шагом проводит изменения в собственном понимании и в физическом состоянии своего разума с вашим индивидуумом. Так почему же наше осознание бытия все же не превращается в половодье, а течет по определенному руслу, словно балансируя между двумя обрывками? Возможно, разгадка кроется в особом свойстве человеческой психики, именуемом вниманием. Ведь именно оно дало человеку возможность создавать нечто, что позволяет превзойти недостатки, которыми все мы наделены с рождения. И даже если человек в один из будних дней проснулся с идеей создать Нечто — будь уверен: его человеческое внимание и накопленная память ему помогут!

Истории из образов памяти

Интересно, помните ли вы те времена, когда телеканал «ТЕТ» (а было это лет десять-одиннадцать назад) показывал «Роботех»? А потом на прилавках игрушечных магазинов и на лотках в переходах стали появляться странные игрушки, которые могли превращаться в роботов. И далеко не каждый ребенок мог тогда похвастаться тем, что у него дома — настоящая игрушка от Bandai. В те времена мы еще не могли в полной мере осознать тот факт, что «Валькирия» (а именно так назывался первый трансформер, завезенный

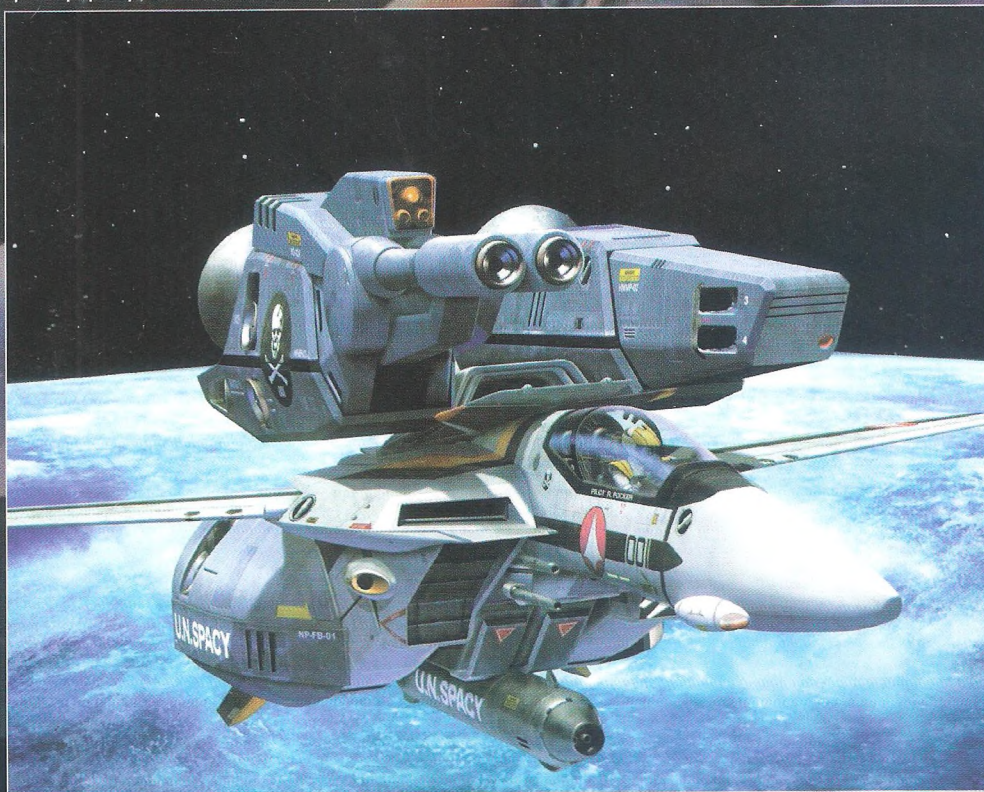


в нашу страну) — это нечто большее, чем просто кусок пластика в коробке с игрушками...

Вдобавок ко всему, на уроках рисования из-под перьев юных дарований мужского пола младшего школьного возраста стали появляться различные разновидности самолетов. А на вопрос учительницы: «Ты что, хочешь стать лет-

чиком?» — скромный паренек отвечал: «Нет, Зинаида Ивановна, не хочу. Это самолет-робот. Я хочу, чтобы у меня был такой дома. Он крутой. Он может ходить, как настоящий человек»...

Но больше всего поражаало то, что мы бросали тогда все и бежали к голубым экранам, дабы насладиться очередным эпизодом полюбившегося сериала. Конечно, сейчас на это можно смотреть с улыбкой и говорить о том, что мы были тогда детьми... Но факт остается фактом — с падением СССР нам стала доступна та часть анимационной культуры, которой Запад наслаждался к тому





времени уже несколько лет. Я также соглашусь с тем, что многие до сих пор трепетно вспоминают тот момент, когда впервые увидели трансформацию военного истребителя в боевого робота, который затем, как и положено, начал «кормить» противника плазменными пулями из своей пушки-пулемета. Это было просто супер!

Но время детства прошло неумолимо быстро — а с ним в лету канул и любимый сериал. И только спустя несколько лет, когда на территории бывшей огромной страны стали образовываться различные организации и фан-клубы почитателей японской анимации, стало известно, что любимый сериал детства является лишь частью большой саги.

Итак, «Роботех» был скомпонирован американцами из трех совершенно разных и не связанных между собой японских сериалов: «Super Dimensional Fortress Macross», «Super Dimensional Cavalry Southern Cross» и «Genesis Climber Mospeada». Тут же возникает вопрос: «А почему они это сделали?». Ответ прост: натура американца не способна воспринимать отдельные истории — да еще и не связанные между собой — в различных временных промежутках. Поэтому для большей понятности и гармоничности «сериал» сделали в виде одной большой саги.

Однако нашлись люди, не воспринявшие американский релиз как нечто, нормальное

для европейского человека. И на экраны вышла альтернативная история «Макроса». Перед многочисленной публикой она предстала в виде полнометражного фильма «Macross: Do You Remember Love?». По его мотивам позже возникли OVA-сериал, куда приписали и отдельный OVA-сериал «Macross Flashback 2012».

В 1992 году появилось шесть эпизодов «Macross II: Lovers, Again». В дальнейшем — с 1994 по 1997 годы — выходили телесериалы и полнометражные фильмы под общим названием «Macross 7». Превосходство сериала — и в то же время полная его абсурдность — заключалась в том, что, пилотируя боевые машины, главные действующие лица по ходу дела исполняли рок-композиции. Проще говоря, музыка убивала врага. На тот период это даже смахивало скорее на сериал для девушек, нежели на яркий и красочный фильм для представителей мужского пола. Однако сериал и в таком виде нашел своих поклонников. И в 1995-м мир увидел «Macross Plus» из четырех OVA. Эта же идея — но в намного более изящном виде — переиздается в 1997 году. «Macross Plus» попросту объединяют в полнометражное аниме «Macross Plus Movie Edition», немного переделывая диалоги и боевые сцены. То есть убирают «абсурдность» и вводят приемлемую сюжетную линию.



В данный момент снимается новый сериал «Macross Zero» с участием прототипа «Валькирии», который сражается бок о бок с МиГ-29. По словам создателей, Zero — современное аниме с впечатляющей компьютерной графикой, овеянное мистическим сюжетом, который был создан бессменным сценаристом Седзи Кавамори. В декабре этого года в свет вышла первая из шести запланированных серий. А из официальных источников стало известно, что выход сериала приурочен к двадцатилетию оригинального Macross и является его приквелом.

Жажда свободы

Молодой пилот Исаму Дайсон прекрасно сражается, однако его взрывной характер представляет для него большую проблему. И вот после очередного инцидента во время боевых действий на астероиде его вызывают «на ковер». Где, отчитав за случившееся, вручают приказ об увольнении с занимаемой должности, а с ним — повестку о передислокации на новое место службы. Этим «местом» оказывается авиабаза Нью-Эдвардс на планете Эдем — засекреченная военная база по разработке и испытанию новейших боевых самолетов класса Veritech. По прибытии Исаму назначают ведущим летчиком-испытателем нового трансформирующегося Veritech-истребителя «Проект YF-19».

Эдем для Исаму — не просто одна из планет его боевых скитаний. Здесь прошло его детство, здесь у него был лучший друг Галд Боуман, здесь он впервые влюбился...

...И эти тени прошлого вдруг оживают. Боуман, шкафоподобный полузентреди, теперь ведущий испытатель конкурирующего «Проекта YF-21» — и он явно не рад появлению Исаму. Но, как назло, на родную планету Исаму прилетает его бывшая любовь — Мьюнг Фэнг Лоун. Хрупкая и нежная девушка из юношеских воспоминаний Исаму превратилась в менеджера самого успешного шоу-проекта в истории — виртуальной певицы Шерон Эппл. Тут же все идет под откос...

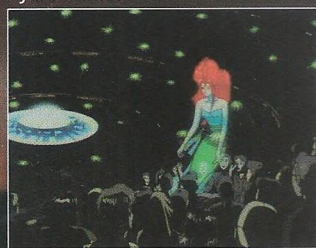
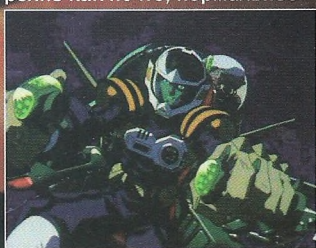
Постоянные стычки Исаму и Галда из-за Мьюнг выливаются в серьезный конфликт, приводящий к катастрофе на испытаниях.

Шерон Эппл вдруг осознает себя разумным, ни от кого не зависящим существом и пытается «влюбить» в себя Исаму — любыми средствами, пусть даже ценой смерти Мьюнг и тысяч других людей.

P.S.

Напоследок. «Macross Plus» — это грамотный сюжет, хороший рисунок и качественная компьютерная графика, приправленная отличным саундом виртуальной поп-дивы Шерон Эппл.

Sova



WCG 2003 — последний отсчет

Все заинтересованные личности, конечно, уже знают обо всем, что касается проведения WCG в Украине в этом году — но ведь, вместе с тем, многие геймеры черпают информацию исключительно и только из нашего обезбашенного журнала. Так что мы вас пока слогонца просветим насчет того, что именно задумала в этом году компания Samsung, под патронатом которой, собственно, и проходят

World Cyber Games во всем мире. Кстати, теперь отборочные турниры будут проходить не в 45-ти странах, как год назад, а уже в 59-ти — прогресс налицо! Нас с каждым годом все больше!

Ну а в Киеве в начале мая прошла пресс-конференция, на которой, помимо представителей организаторов, присутствовали журналисты, а также прикннувшие к ним спецы по новостям от сайтов по киберспорту и даже владелец сети игровых

клубов. Представитель клуба хотел было порешать организационные вопросы — и поэтому пытался свернуть течение конференции с пути истинного, но не таковы профессионалы из Samsung и «Диалла» (агентства, которое было и будет координатором чемпа в Украине)! Они все равно рассказали все о том, что на чемпе будет, а чего не будет, — и не стали впутываться в офлайн-переговоры о том, как организаторы будут поддерживать клубы, в кото-

рых будут проходить игры, — не это было темой пресс-конференции.

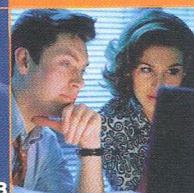
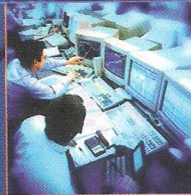
Первая новость — «Quake» не будет. В общем-то, это и не новость даже — мы ведь уже писали на эту тему: об этом говорили со страниц нашего журнала и присутствовавшие на пресс-конференции Мила Масина и Ольга Турбина. Да, «Квака» приказала долго жить — и толпа квакеров ломанулась учить доджинги в «Unreal Tournament 2003».

Справочник ресурсов украинского Интернета

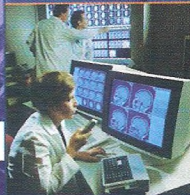
ДЛЯ ВСЕХ!



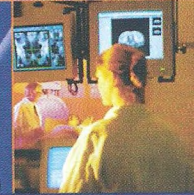
для бизнесменов



специалистов



студентов



"Ресурсы Украинского Интернет - 2003" - четвертый выпуск справочника, подготовленный к изданию специалистами компании "ЛАКИ НЕТ".

Особенность издания - автоматизированная и ручная проверка каждой ссылки, помещаемой в издание. Каталог является **самой полной печатной версией** интернет-ресурсов Украины.

По вопросам приобретения обращайтесь в компанию "ЛАКИ НЕТ": /044/ 205 44 55

Мы, кстати, дабы поддержать это движение и не дать пропасть таланту молодых геймеров, отчаявшихся было после выноса «Кваки» в «Resuscite Vip», стали спонсорами Открытого чемпионата Украины по «UT2003» 1x1, который будет проходить в Одессе 14-15 июня. Наш ведущий рубрики «Clubничка» (и просто хороший парень по жизни),двигающий киберспорт в массы, — в общем, GreenJek — а точнее, он и его портал allgames.com.ua — стали организаторами турнира. (Об этом, кстати, читайте в следующем номере.)

Так вот, вернемся к «WCG 2003». Заявки на участие в турнире принимаются на сайте www.wcg.com.ua с 5 мая по 16 июня — то есть уже как бы это дело заканчивается. Кто не успел — тот опоздал. Помнится, правда, как в прошлом году отцы заняли выжидательную позицию — и до тех пор, пока не стал известен расклад по городам, не регистрировались. Видя такое дело, «Диалла» дала еще пару дней, чтоб отцы, в конце концов, зарегистрились, что успешно и произошло.

В этом году турниры будут проходить по четырем играм.

Во-первых, «StarCraft: Brood War» (кто бы сомневался?). Шансов, правда, у наших страгетов маловато, но все же...

«WarCraft III: Reign of Chaos» — продолжение легендарной игры, появившееся только год назад, уже стало «олимпийским видом»! Интересненько!

«Unreal Tournament 2003» — это дело пришло, можно сказать, на смену «Quake III Arena». Смысл игры примерно в том же — правда, физика конкретно отличается... но профи на то и профи, чтобы быстро приравниваться к новым обстоятельствам! И не стоит сбрасывать со счетов большую анрильную общину в нашей стране, которая в «Кваку» и не играла. Теперь у них есть шанс!

Ну а последней дисциплиной будет многопользовательский «Tetris»! Шучу, конечно! — четвертым номером идет «Half-Life: Counter-Strike», естественно.

Не совсем понятно включение в турнир (в мировом его масштабе) игры «Age of Mythology». Эта игра пока не завоева-

ла особой популярности — да и свежая она еще совсем! Тем не менее, ее включили в программу — а «Quake» убрали... Обидно! Ладно, проехали...

Игры будут проходить в восьми городах нашей страны: в Киеве, Днепропетровске, Донецке, Львове, Одессе, Ровно, Симферополе и Харькове. Сначала Донецк не значился в списке городов, в которых должны были проходить отборочные. Но под напором горячих геймеров этого достойного города все же было принято положительное решение о включении Донецка в список.

С 23 июня по 6 июля должны пройти все региональные турниры, в которых определятся лучшие команды и геймеры, достойные выступления в финале. Ну а финал состоится 29-30 августа в Киеве. По результатам финальных игр будут определены призеры во всех категориях — и целая их группа (а это первое место по «Контре», первое место по «Старику» и два первых места по «WarCraft» и «UT2003») — поедет на мировой финал, ко-

торый традиционно должен проходить в столице Южной Кореи, городе Сеуле.

Правда, есть одна оговорка: все знают об эпидемии атипичной пневмонии (она же SARS). По словам Милы Масиной, если болезнь не отступит под натиском азиатских врачей, то из соображений безопасности финал будет перенесен в Европу. Пока не решено (смысла нет), куда именно, но вариант уже проработан.

Ну и немного о проведении турнира и об его правилах. Уже по традиции судить будет команда судей под руководством *caffboy* — его уже знает вся Украина. До участия не будут допущены лица младше 14-ти лет. Есть еще много правил, которые на всякий случай стоит прочитать на www.wcg.com.ua — чтобы, «не попасть впросак». В какой такой «просак» можно попасть — дело темное, но лучше в такие места не соваться... Так что читаем правила, регимся — и вперед, за многими тысячами долларов призовых!

Max Pagan

ШПИЛЬ! фестивалит

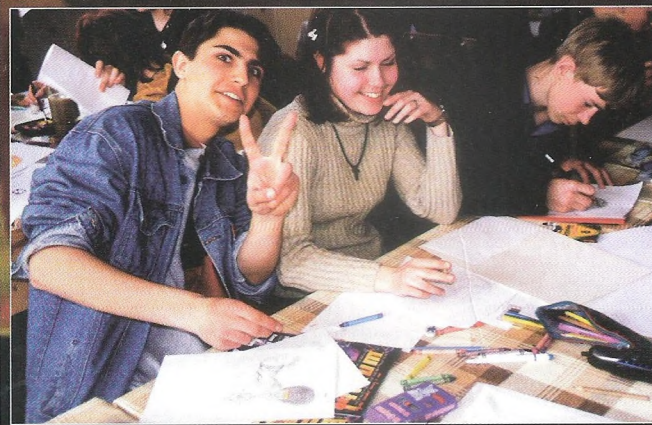
22-23 апреля в г. Ирпень проходил Всеукраинский молодежный фестиваль «Реклама є провідником між споживачем і виробником!» Такое серьезное и умное мероприятие было организовано Институтом Рекламы, Ассоциацией потребителей Украины и Академией детского предпринимательства «Ділові діти України».

Традиционно в рамках фестиваля проводились конкурсы «Юный рекламист», «Юный дизайнер» и «Экономическая эрудиция».

Между прочим, награды за победу в этих конкурсах — бесплатное и льготное обучение в Институте Рекламы — первом и единственном в Украине вузе, где готовят

специалистов рекламного бизнеса.

Естественно, ШПИЛЬ! захотел подарить таким талантам подарки, а заодно, дать им творческое задание, ведь мы коллекционируем интересные мысли. © От представленных нам работ мы удовольствие получили. И вам того же!



История одного телефонного звонка в редакцию

— Алло! Это «Шпиль!»?

— Да, это «Шпиль!»!

— А где игра?

— Какая игра?

— Мы журнал с диском купили, а там ничего нет...

— Как ничего нет?

— Музыка играет, а игры нет...

— А, это вы про дему «Need for Speed» на CD? Так проинсталируйте ee!

— Проин... чего с ней сделать?

— Проинсталируйте!

— Ладно...

Через 5 минут.

— «Шпиль!»?

— Ага.

— Мы купили журнал, а на диске нет игры.

— А, это вы... А что есть?

— Музыка играет, и ничего нет.

— «Пропустить заставку» нажали?

— Да, а игры все равно нет.

— А меню слева видите?

— Да, а что?

— «Демо-версия» нажимали?

— Нет.

— Нажмите! Проинсталируйте дему — и все будет!

Еще через 10 минут.

— Здравствуйте! Это «Шпиль!»?

— Да.

— А игры на диске нет!

— Мы в курсе. Игры нет, но ее нужно проинсталировать. И вообще, там не одна игра, а несколько бесплатных демо-версий.

— ... (тишина)... А где?

— Музыка играет и машинки ездят?

— Да.

— «Пропустить заставку» нажали?

— Да.

— Меню видите?

— Нет.

— Как «нет»?!

— Нет тут меню. Тут написано «демо-версия», «Шпиль!»...

— Так а это что?

— Не знаю. Но игры тут нет.

— На «демо-версия» нажимите, проинсталируйте демо-версию — и все получится!

— Спасибо, до свидания.

Еще через минут 15.

— Алло, а игры нет!

— Здравствуйте! Вы проинсталировали?

— Да, мы нажали «Демо-версия», но игры нет.

— А что есть?

— Табличка, там по-английски написано... И кнопки — «Yes» и «No».

— Жмите «Yes».

— Нажал. Игры нет.

— А что есть?

— Написано: «це», двоеточие, черточка, «програм файлз»...

— «Yes» жмите.

— ... Нет игры.

— Я понимаю... Там будут еще окошки — нужно везде «Yes» нажать.

— ... (тишина)... Да. Игры нет.

— А что есть?

— Что-то дергается всё... И синяя полоска внизу...

— Вот! Как полоска до конца дойдет — можно будет играть!

— Понятно, спасибо, до свидания...

Еще через полчаса.

— А игры еще нет. Полоска дошла, а игры нет!

— А что появилось?

— Окно. Написано что-то, а внизу снова «Yes» и «No».

— Везде нужно нажать «Yes».

— Нажал.

— И что?

— Нет игры.

— А ты где смотрел?

— Везде. А где надо?

— А ярлык появился?

— Какой ярлык? Нету.

— Ладно, а в директории, куда оно ставилось, что-то есть?

— Какой директории?

— Еще раз запусти инсталляцию и посмотри, куда оно ставится.

Зайдешь в этот каталог и посмотришь там.

— Ага, спасибо, до свидания.

Прошло минут пять.

— Алло, «Шпиль!»?

— Да.

— А игры нет!

Редактор откусил телефонную трубку...

Редакция продолжает непрерывную подписку на журнал «ШПИЛЬ!» на прошлый (2002) год

1. Перечисли получившуюся сумму на наш расчетный счет:
000 «Декабрь», р/с 26007103801 в АКБ ИНТЕГРАЛ г. Киева, МФО 320735, код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте эту карточку и копию чека об оплате
по адресу: 000 «Декабрь», пр-кт Воссоединения, 15, 7 этаж, г. Киев, 02160

3. Позвони нам по телефону (044) 553-3986 или 553-1940
и поинтересуйся, как твои дела?

Твой ШПИЛЬ!

Номера за 2002 год, стоимость в гривнях:

Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!			
2	3	4	5	6	7-8	9	10	11-12	Стоимость доставки (за всё)	Итого	
3,5 грн.	3,5 грн.	3,5 грн.	3,5 грн.	3,5 грн.	4 грн.	4 грн.	4 грн.	4 грн.	2 грн.		

Я ПОДПИСЫВАЮСЬ НА «ШПИЛЬ!»

Фамилия _____

Имя _____

Индекс _____

Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____

РЕКЛАМНЫЙ ИНДЕКС:

Asbis	2 обл.	Джил-Принт	27
1C	3 обл.	Декабрь	33
WCG	4 обл.	СЭТ	35
Компьютеры+Программы	4	DiaWest	41
K-Trade	5	Мультитрейд	42
Вектор	13	DiaWest	43
IP-Telecom	21	Lucky.Net	46

«Шпиль!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.,
№ 6 (20)

Видавець ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2003 р.

Виконавчий директор —
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор —
М. Писаревський

Редактори —
О. Лішук, С. Грицачук

Літературний редактор —
О. Чапленко

Дизайн та комп'ютерне
верстання —
О.Л. Ковальський

Відділ реклами —
О. Сепітій

Служба розповсюдження —
В.Н. Наконечний, А.П. Ковтун

Зав. виробництвом —
Ю.О. Курніков

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
та не повертаються.

Повну відповідальність за точність та
зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 21.05.2003.

Наклад 20 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ
ТОВ «Декабрь» у друкарні
«Футарі-Принт».
Зак. №219

Друк офсетний
Папір формат 60х90/8
ум. друк. арк. 6.5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне
поліграфічне виконання несе
друкарня «Футарі-Принт»
(м. Київ, вул. Нововокзальна, 6,
тел. 044 268-57-07).

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, 02160, м. Київ-160,
просп. Возз'єднання, 15,
7-й поверх, к. 708

Тел. (044) 550 6223
(044) 553 3986
(044) 553 5547

Тел./факс: (044) 553 1940

E-mail: shpil@comizdat.com

© «Шпиль!», 2003

Засновник — С.М. Костюков
Свідоцтво № KB-5116 від 14.05.2001

Всі права застережені. Використання
матеріалів у будь-якій формі можливе
лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано
рекламні матеріали фірм-виробників
та матеріали з сайтів:

www.overgame.com, www.theoxigentank.com,
www.gamespot.com, www.gamesville.com,
www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс — 23852
с CD диском — 01727

Самый лицензионный поставщик программ для домашних компьютеров в Украине

1C® МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам партнерства обращаться: e-mail: multimedia@1c.ua, <http://games.1c.ua>



1C® 2™

COVERT STRIKE™



1C®
ФИРМА «1С»

Codemasters
GENIUS AT PLAY™

POWERED BY
gamespy



© Innerloop Studios и The Codemasters Software Company Limited («Codemasters»), 2003. Все права защищены. «Codemasters» является охраняемым товарным знаком Codemasters. «Covert Strike»™ and «GENIUS AT PLAY»™ являются охраняемыми товарными знаками Codemasters. «1C»™ является охраняемым товарным знаком Innerloop Studios. Разработчик игры — Innerloop Studios. Издатель игры — Codemasters. GameSpy и эмблема «Powered by GameSpy» являются охраняемыми товарными знаками GameSpy Industries, Inc. Все права защищены. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.
© Перевод на русский язык ООО «Логрус-РВ» 2003. © Все права на издание и распространение игры на территории стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «1С», 2003. Все права защищены.

WCG 2003

WORLD CYBER GAMES

Чемпионат мира по компьютерным играм 2003 Кубок Украины

Организатор – компания Samsung Electronics
www.wcg.com.ua
www.samsung.ua

С 23 июня по 6 июля – региональные туры.
С 29 по 30 августа – финальный турнир.

Заявки на участие принимаются на сайте www.wcg.com.ua с 5 мая по 16 июня.

Победители Кубка Украины по всем четырем видам игр принимают личное участие в Финале Третьего Чемпионата Мира в Сеуле, Южная Корея.

- Half-Life Counter-Strike
- StarCraft: Broodwar
- Unreal Tournament 2003
- WarCraft III

Технический
спонсор:



В рамках Чемпионата проводится акция от компании MKC.
О подробностях акции читайте на сайтах:
www.wcg.com.ua, www.mkc.ua



Медиа-спонсоры: